N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

Joystick

223 - Novembre 2009



L'ADD-ON QUI CHANGE LA DONNE !

WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

La concurrence bouffée toute crue...

MATOS

DOSSIER WINDOWS 7

Microsoft pète les plombs et nous offre un bon OS

TESTS

Operation Flashpoint : Dragon Rising, Divinity II : Ego Draconis, Champions Online, Risen, Fifa 10...

REPORTAGE

BLIZZCON

La grand-messe de Blizzard comme si vous y étiez

RÉZO

WOW ULTIMATE

La fortune ne sourit pas qu'aux traders : 10 conseils pour crouler sous l'or

T 02788 - 223 - F: 6,95 €

Yellow MEDIA

Numéro 223 • Novembre 2009 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €

JOYSTICK n° 223 - Novembre 2009
Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ommaire

223 NOVEMBRE 2009

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
DIRECTEUR DES RÉDACTIONS : Brice N'Guessan
RÉDACTEUR EN CHEF : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
CHEF DE RUBRIQUE TESTS : Fabio « Sundin » Bevilacqua
CHEF DE RUBRIQUE RÉZO : Sylvain « Lucky » Tastet
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prêtot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Denzler

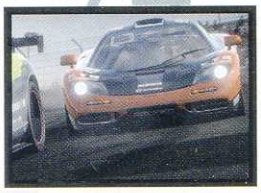
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kevin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Nicolas « Elgarion » Delattre, Christophe « Chris » Delpierre, Cyril « Cyd » Dupont, Julien « Gray » Faure, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Graziella « S.A.S. » Marie, Brice « Tuttle » Roy, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Marie-Claude Rodriguez.



JEU DE LA COUV
Pourra-t-on acheter des carambars virtuels dans la nouvelle extension de World of Warcraft ? C'est pour faire la lumière sur cette épineuse question (et d'autres heureusement) que Lucky est parti en pèlerinage chez Blizzard en Californie. Reportage.



REPORTAGE
Pourra-t-on acheter des carambars virtuels dans Diablo III et StarCraft II ? C'est pour faire la lumière sur cette épineuse question (et d'autres heureusement) que Lucky est également parti en pèlerinage en Californie pour la Blizzcon 09. Reportage.



TEST
En donnant une nouvelle orientation plus simu et en confiant leur titre à de nouveaux développeurs, Electronic Arts misait gros avec sa licence à succès Need for Speed. Pour quel résultat ? Verdict dans notre test.



MATOS
Windows 7 approche à grands pas, et avec lui, les millions de sourire des utilisateurs dépités par le très moyen Vista. Notre cher C_Wiz fait le point en quatre pages.

ET AUSSI...

COUVERTURE
© Blizzard Entertainment/Activision Blizzard

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
DIRECTEUR EXÉCUTIF : Jérôme Adam
DIRECTEUR COMMERCIAL PÔLE JEUX VIDÉO : Vincent Saulnier
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ : Didier Péchon
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Willy Weingartner
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Édouard

OJD PRESSE PAYANTE 2008

FABRICATION
RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
CHARGÉE DE FABRICATION : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)

Yellow MEDIA

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
DIRECTEUR DE LA DIFFUSION : Vincent Alexandre
RESPONSABLE ABONNEMENT : Anne Cornet
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse
IMPRESSION : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

DVD-Rom CD-Rom

sommaire

#223

Lucky vous le dira un peu plus loin ***mais j'ai envie de le prendre de vitesse.*** *Nous lançons un avis* ***de recherche pour retrouver la clé*** *de notre armoire à jeux. Nous enverrons* ***la peluche de Kracoukas*** *qui ressemble vaguement à un coq* ***à celui qui la retrouvera.*** *Autrement, vous pouvez aussi* ***nous faire parvenir une scie à métaux*** *et un cadenas (avec la clé).* ***Bonne chance.***

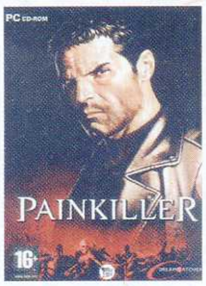
Sundin

N.B. : La clé fournie avec le CD doit être rentrée dans multijoueurs/Réglages joueurs

LE JEU COMPLET
PAINKILLER

Genre : Boucherie
Développeur : People Can Fly
Éditeur/Distributeur : DreamCatcher
Site officiel : www.painkillergame.com
Config minimum : CPU 1.7 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
Config recommandée : CPU 2.6 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo

En résumé



Amis poètes, aficionados de Céline Dion et autres bisounours, veuillez passer au paragraphe suivant. Car jouer à Painkiller exige « muchos corones ». Soyez donc bien prévenu. Ça va bourriner, ça va scalper, ça va flinguer, ça va brûler de la cervelle, ça va étriper, ça va occiiiirrreee, ça va faucher, ça va mettre à mort, ça va stériliserrrrrrr, ça va faire peur à votre copine qui matte derrière votre épaule, ça va massacrer, bref, en un mot comme en mille, ÇA VA SAIGNEEEEEER ! AAAAHHHHH ! Désolé, l'adrénaline du bouclage sans doute. Toujours est-il que sur les pas du jouissif Serious Sam, le Painkiller des Polonais de People Can Fly s'en sort admirablement bien, en dépit de sa redondance (complètement assumée il va s'en dire).
Simple, efficace et jubilatoire, Painkiller est un FPS bourrin comme on les aime.
À réserver aux nostalgiques de la grande époque, comme disait Atomic il y a déjà de cela cinq ans !







LE FREE 2 PLAY COMPLET
LEVEL R

Genre : MMO de courses
Développeur : Invictus
Config minimum : CPU 3 GHz, 1 Go de Ram (2 Go sous Vista), Carte vidéo 256 Mo
Site Internet : www.levelr.gamigo.fr

En résumé

Grand pourvoyeur de Free 2 Play (Smash Online, Last Chaos, Fiesta), le portail Gamigo accueille aujourd'hui un MMO de courses… qui s'appelle ? Level 5, c'est bien vous suivez. MMO de courses j'ai bien dit, avec tout ce que ça implique de tuning à la Jacky, de tarmac et de boue ou de courses survoltées à toute heure du jour et de la nuit.





LA DÉMO COMPLÈTE

L'Entraîneur 2010

Genre : Gestion
Développeur : Beautiful Game Studios/Angleterre
Éditeur/Distributeur : Eidos
Config minimum : CPU 1.5 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
Site Internet : http://lentraineur.com/

En résumé

Qui n'a jamais rêvé de prendre la place de Raymond Domenech et d'aligner un duo Djibril Cissé et Gabriel Obertan en attaque ? Hein ? Ben voilà, avec L'Entraîneur 2010, le jeu de gestion sportive de chez Eidos, c'est possible. Alors je vous dis bon courage, et au boulot !





Les autres fichiers

JEUX INDÉPENDANTS
- GearToyGear
- Jirosum
- Laxius Force II
- Lies and Seduction
- Spirit Guide
- Tasty Static

VIDÉOS
- Assassin's Creed 2
- Napoleon Total War

DRIVERS
- ATI Catalyst 9.8 Vista
- ATI Catalyst 9.8 XP
- Nvidia ForceWare 190.62 Vista
- Nvidia ForceWare 190.62 XP

DIVERS
- Last Chaos (MMORPG gratuit)
- Client Gamigo

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@yellowmedia.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Yellow Media n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Yellow Media ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Yellow Media ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@yellowmedia.fr
Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, cela dit.

Bandes de feignasses

Cher Joystick !
Cela fait de nombreuses (trop) années que je vous lis et je suis littéralement envahi par vos magazines qui encombrent mon appart, mais je ne peux me résoudre à les jeter. Une demande récurrente apparaît dans votre courrier des lecteurs, un CD ou DVD au format PDF du magazine. Vous avez toujours trouvé des prétextes bateau pour refuser. Un de vos confrères de la presse électronique pratique pourtant cela depuis des années, il s'agit de l'excellent Elektor, pour ne pas le citer. Tous les ans, ils éditent un CD contenant tous les numéros de l'année écoulée et ils le VENDENT. Pourtant leurs publications sont autrement plus précieuses que vos bafouillages. Sans doute n'avez-vous pas besoin d'argent ! Si j'en suis venu à acheter Joystick c'est parce que je me suis retrouvé orphelin quand le sympathique PCFUN a été assassiné. J'ai donc dû me rabattre sur le seul magazine ayant un tant soit peu un ton identique, vous ! Je crois que si vous vous refusez à éditer ce CD depuis si longtemps (même pas un récapitulatif des articles pour s'y retrouver), c'est que vous avez un énorme poil dans la main. Pourtant, vous êtes capables, tous les mois, de nous sortir un DVD insipide et coûteux. En ces temps tourmentés, ça me fait de plus en plus mal de filer 6,95 euros à une bande d'ingrats (non, je n'envisage pas de m'abonner car mon buraliste doit vivre, lui aussi). Bande qui change en permanence, c'est le jeu des chaises musicales chez vous ! Je ne me fais, hélas, aucune illusion concernant la suite que vous allez donner à ce courriel. Il suffit de lire le mépris avec lequel vous traitez le courrier des lecteurs qui ont l'outrecuidance de vous critiquer.

PS : la première chose que je fais en ouvrant votre magazine, c'est de regarder les excellents dessins de votre illustrateur. Son talent est réel et c'est toujours un bonheur de le lire, à mon sens, il est pour beaucoup dans ma motivation à continuer de manger des pâtes pour pouvoir vous acheter.

Houba39

Merci de nous lire. Du coup, je tiens à vous préciser que les pâtes peuvent être remplacées par du riz, du blé et autre céréale que l'on cuit à l'eau. Ce n'est pas plus cher et ça change un peu.
Plus sérieusement, nous ne réalisons pas ce CD pour plusieurs raisons :
La première est que ce n'est pas la politique de notre maison d'édition. Bien que l'équipe de Joystick soit imbue de sa personne et extrêmement prétentieuse, elle n'en est pas moins composée d'employés…
La seconde est, qu'en effet, nous avons un poil dans la main ou plus exactement un pad, une souris et (le soir) un verre de Mojito…
Si PC Fun (et d'autres magazines PC) a fermé, c'est que les lecteurs ne le suivaient plus. Loin de moi de juger de leur éditorial, mais le constat est là… D'ailleurs, ce sera peut-être le sort de Joystick dans quelques années.
Enfin, pour ce qui est de vos dernières affirmations, nous ne pensons pas être « ingrats » envers nos lecteurs. Certes, nous ne sommes pas parfaits et commettons des erreurs ou ne répondons pas toujours à leurs attentes mais, une chose est sûre, nous faisons notre maximum pour leur offrir le meilleur magazine possible. Quant à la composition de l'équipe, si elle change c'est peut-être parce que les rédacteurs ont différentes passions et centres d'intérêts et doivent, à l'occasion, gagner leur vie. Du coup, certains restent, d'autres partent et les derniers reviennent…
D'ailleurs, si vous avez fait attention, cela fait maintenant plus d'un an que l'équipe « principale » est la même. Nous ne pensons pas que ce mail vous fera changer d'avis nous concernant, mais il fallait également que, comme vous, nous mettions les choses au point. En espérant que vous comprendrez un peu mieux les impératifs auxquels nous sommes soumis.

Cordialement

COURRIER

par Death Pote

Tactique de Sioux

Bonjour !

J'ai quelques questions (juste trois en fait, mais « quelques » ça fait mieux…) pour vous (ça doit vous surprendre, non ?)
Bon, commençons :
1) Étant fan de la série S.W.A.T, j'aimerais savoir si une suite est prévue ?
2) Quelle est la formation requise pour pouvoir devenir journaliste chez Joystick ? Il y a des diplômes à obtenir en particulier ?
3) Bon, j'ai vu que Starcraft 2 a été repoussé au début 2010 (voire plus loin, je pense, selon Blizzard…) mais vous, est-ce que vous avez quand même une idée de la configuration qui sera requise par le jeu ? (que je sache si je dois commander un ordinateur à la NASA ou pas)
En supplément de ces quelques questions, j'aimerais savoir si vous pouviez parler de Exile.fr, un jeu par navigateur qui mérite qu'on parle de lui de par sa très grande diversité face à d'autres jeux dans le même genre.
Voilà, merci, et continuez comme ça, vous faites un très bon travail !

Pastaga51

Bonjour,

1 - Aucune suite n'est prévue pour la série des SWAT. Sachant que la licence appartenait à Sierra et que cette entité a disparu après son rachat par Activision, il y a peu de chance de voir surgir un nouvel épisode dans les mois à venir.

2 - Il n'y a pas vraiment de formation type pour travailler à Joystick. La première qualité est de bien connaître les jeux et l'industrie du jeu vidéo. La seconde (au même niveau que la première, en fait) est de savoir écrire un article digne de ce nom. Enfin, il faut avoir la chance de contacter la rédaction au moment où elle a besoin de nouveaux membres.

3 - Indiquer la configuration requise pour StarCraft II serait une gageure à l'heure actuelle. Le RTS de Blizzard ne devrait pas être trop gourmand sans trop pousser les détails, mais pourrait demander une machine musclée (mais raisonnable) pour exprimer tout son potentiel. Certes, c'est une réponse de Normand, mais nous préférons rester prudents plutôt que d'affirmer des absurdités…

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. : SERVICE ABONNEMENT 18-24 quai de la Marne 75164 Paris CEDEX 19 Tél. : 01 44 84 05 50

- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@yellowmedia.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@yellowmedia.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org



EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com
join us www.
party-belt
.COM
EASTPAK
EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

World of Warcraft Cataclysm

PAR Lucky



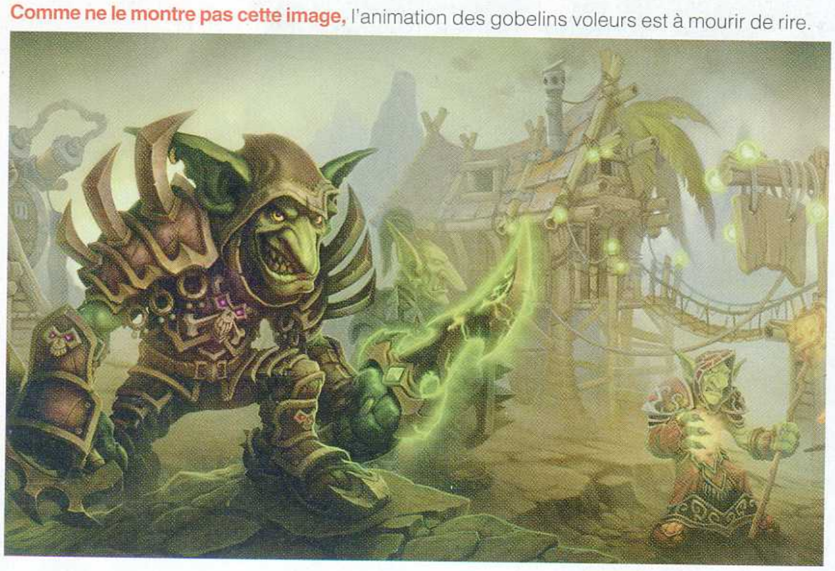
Une statue de Thrall de plus de 4 mètres de haut accueille les visiteurs du Campus Blizzard.

Sans relâche, quelque part sur une planète à gauche du soleil, les Shadoks pompent et pompent, tandis que perchés sur leurs nuages, les Bisounours s'envoient des cœurs arc-en-ciel à longueur de journée. Il y a des coins comme ça où tout va bien. Pendant ce temps-là, sur le petit monde d'Azeroth, la Horde et l'Alliance n'en finissent plus de se faire la guerre. Dans un clan comme dans l'autre, tout un chacun rêve de tabasser son voisin une bonne fois pour toutes, histoire de pouvoir savourer une paix durement acquise en batifolant dans les champs. Seulement voilà, le happy-end va se faire attendre encore quelque temps. Si Illidan mange déjà les pissenlits par la racine depuis un bail, et si le Roi Liche tremble dans ses jolies moon boots en attendant son imminente fessée, il y aura bientôt un nouveau tôlier en ville (cette phrase est bien évidemment une image). En effet, même sans avoir suivi la Blizzcon, vous ne pouvez pas avoir échappé à cette info : du haut de ses 11,5 millions de comptes actifs World of Warcraft s'apprête à accueillir une troisième extension. Dans leurs locaux d'Irvine, au cœur du Campus Blizzard, les développeurs du tentaculaire WoW préparent dans un silence monastique le futur du MMO le plus rentable au monde. Le calme avant la tempête ? Non, avant le cataclysme ! Le dragon légendaire Aile de Mort est sorti de son sommeil, et il ne vient pas vous réciter du John Keats. Contrairement à ce que chantait Eddy Mitchell (pardon d'avance), le reptile n'était pas accoudé au jukebox, il n'avait pas les yeux menthe à l'eau, mais un truc est sûr, c'est qu'il en a effectivement trop fait. Si en sortant de son profond sommeil la Belle au Bois Dormant a embrassé son prince, le Monsieur a littéralement chamboulé le Vieux Monde. Il a ouvert les yeux et soudain des vagues de lave sont venues s'écraser sur les falaises de Kalimdor et des Royaumes de l'Est. Partout la

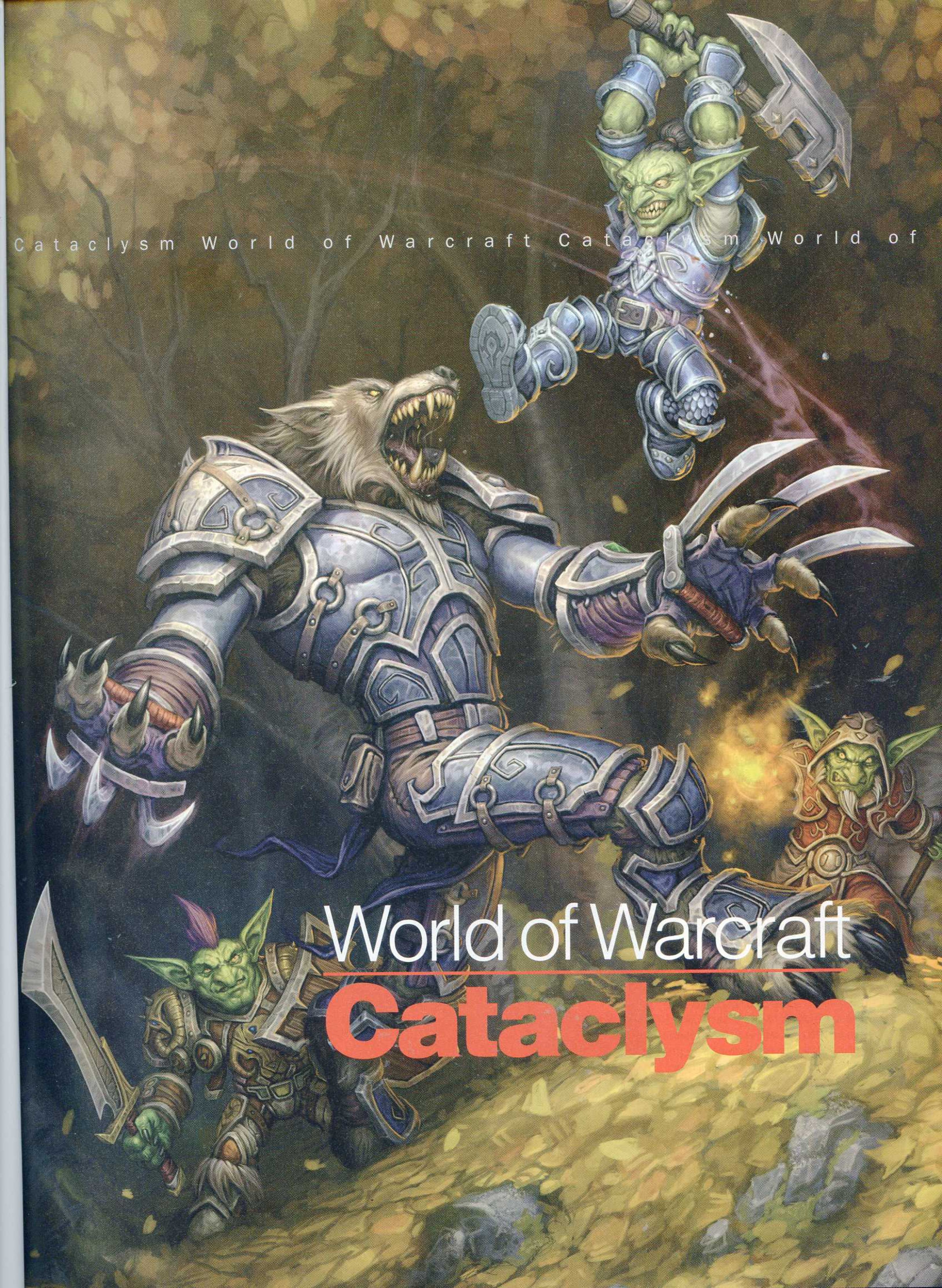


Tous les quatre matins, un MMO se présente au monde comme un World of Warcraft killer et inlassablement, tous les quatre matins il rentre chez lui sans même passer par la case gloriole. Blizzard n'écoute pas ces on-dit, il regarde vers l'avenir et l'imagine… cataclysmique !

Comme ne le montre pas cette image, l'animation des gobelins voleurs est à mourir de rire.



GENRE : FAUT-IL VRAIMENT LE PRÉCISER QUAND MÊME MARIANNE SAURAIT VOUS DIRE QUE C'EST UN MMORPG ?
ÉDITEUR : ACTIVISION BLIZZARD
DÉVELOPPEUR : BLIZZARD ENTERTAINMENT/ÉTATS UNIS
SORTIE PRÉVUE : DISONS… FIN 2010 ?


Cataclysm World of Warcraft Cataclysm World of
World of Warcraft
Cataclysm



Faut pas s'étonner que Gilnéas soit peuplée de loups-garous… c'est toujours la pleine lune là-bas !

terre s'est fissurée, les comètes se sont mises à pleuvoir, et en un rien de temps, le monde si familier du « vieux » World of Warcraft s'est laissé engloutir sous les flammes. À jamais.

Retroussage de manches

Je pourrais commencer ce texte en vous parlant du niveau 85, d'Uldum, de Tol Barad, de l'Xp de guilde et de n'importe quelle autre nouveauté de cette extension, mais il n'en sera rien. Vous trouverez ces infos disséminées un peu partout le long de ces pages. Tenons ces données pour acquises et ouvrons ensemble les portes de l'avenir. Amis nostalgiques du World of Warcraft « classic », vous qui regrettez le temps du niveau 60 et qui chaque soir allez voir mourir les kodos au cimetière de Désolace, préparez-vous à porter le deuil. Le cataclysme, le réveil des dragons d'autrefois… tout ça n'est qu'un prétexte pour donner un coup de jeune aux plus anciennes régions d'un MMO qui, l'air de rien, s'apprête à souffler ses cinq bougies. Aujourd'hui, il faut bien reconnaître qu'entre le rétrograde Azeroth et le tout récent continent de Norfendre, le poids des ans se fait clairement sentir. Une mise à niveau s'imposait. Et puis comme le commente J. Allen Brack, directeur de production du jeu : « Si l'on écoutait nos level designers, le monde de WoW changerait tous les jours. Ce ne sont pas les idées qui leur manquent ! Pourtant vis-à-vis du joueur, nous ne pouvons pas modifier le monde sans raison. Cataclysm nous apporte un scénario solide pour justifier notre démarche. Mais même au-delà de l'aspect purement visuel, nous considérons avoir trouvé l'identité propre de World of Warcraft avec Burning Crusade. Nous allons profiter du cataclysme pour harmoniser l'organisation des quêtes pré-niveau 60 avec le système actuel ».



Avec tous les kodos qui viennent mourir au cimetière de Désolace, il fallait bien que l'herbe finisse par pousser !



Toujours sans rapport avec cette image, les vieilles capitales ont été totalement refaites. Par exemple, les murs d'Orgrimmar sont désormais renforcés au sombre fer.



Dessine-moi un gobelin

L'histoire des gobelins, nouvelle race hordeuse, est pour le moins invraisemblable. Tout commence dans l'énorme ville de Kezan, ancienne île industrielle reconvertie en lieu de plaisir. Au niveau 1, vous incarnez un vacancier venu profiter des charmes touristiques de la cité, de ses bars, piscines et flamands roses en carton. Soudain, le cataclysme éclate. Très vite, votre hôte, sous prétexte de vous mettre en sureté, vous vend à un marchand d'esclaves, lequel se retrouve mêlé à un conflit naval opposant la Horde et l'Alliance. Pour avoir été témoins de l'escarmouche, les suppos du Roi de Hurlevent jurent votre perte. Voilà comment, bien malgré eux, au terme d'un coup de théâtre Santa-barbaresque, les gobelins pourchassés se regroupent sous la bannière de Thrall. Ils se présentent comme la race la plus fun du jeu. Ils peuvent, dès le niveau 1, invoquer un serviteur qui leur sert de banque, et utiliser leur ceinture qui peut aussi bien lancer des roquettes que les catapulter dans les airs pour fuir les dangers. Notons, et là je m'adresse à vous Messieurs les radins, que ces vertes créatures achètent tous les objets des PNJ au prix le plus bas possible, et revendent toujours au prix le plus fort ! Ce qui me fait d'ailleurs penser que Savon doit être un peu gobelin quelque part…



Attendez-vous à pas mal de changements dans la région de Darkshore.

Un cri sous la lune

Avant d'être poilus et capables de se lécher l'entrejambe, les worgens étaient des habitants de la cité humaine de Gilnéas rattachée à l'Alliance. Un beau jour, ou plutôt un jour funeste, la ville a été assaillie par des loups-garous. Je ne voudrais pas vous spoiler ce grand moment de narration qui use et abuse très subtilement du phasing, mais en enquêtant sur l'origine de l'attaque, vous serez bien évidemment mordu et contaminé. L'histoire des worgens est bien plus épique et aussi bien plus sombre que celle des gobelins. Il faut dire que les personnages en eux-mêmes sont d'apparence beaucoup plus noble, ce qui au final colle parfaitement avec leur tragédie. Petit détail amusant, les worgens ont la particularité de pouvoir prendre forme humaine. Ça ne sert à rien, mais la métamorphose à la Buffy, avec les poils qui poussent et le cri de douleur qui va bien fait toujours son petit effet. Bien moins accessoire en revanche, ces ravissants lycanthropes possèdent un talent racial qui leur octroie +1 % de dégâts au corps à corps. Ajoutez à cela qu'ils bénéficient également d'un sprint et je vous poserai cette simple question : vos guerriers, vous les aimez poilus ?

Tout a été dit. Blizzard prépare une refonte graphique totale et même un redesign des vieux continents, mais au-delà de ça, le studio entend surtout corriger ses erreurs de jeunesse. Est-il normal que deux ans après Burning Crusade on ne puisse toujours pas voler en Kalimdor ? Non. Cela sera d'ailleurs corrigé. Mais cela veut aussi dire que le temps où seuls 15 ou 25 % des joueurs pouvaient accéder aux raids haut niveau est également terminé. Il n'y aura pas de Molten Core bis, ni jamais aucun challenge si ardu que seule une poignée de joueurs puissent en profiter. Je sais que cette annonce va faire grincer des dents, mais vous en êtes conscient n'est-ce pas ?

Casual, mon ami

En effet, nous le savons, vous le savez, ils le savent, à l'arrivée d'Aile de Mort, tout votre équipement durement gagné à l'Épreuve des Champions et dans la Couronne de Glace va devenir désuet sitôt le fatidique niveau 81 franchi. Fidèle à lui-même, Blizzard entend poursuivre sa politique de casualisation de masse. Officiellement d'ailleurs, le niveau maximum de cette extension a été fixé à 85 « pour ne pas effrayer les nouveaux venus ». Certes. Mais d'un autre côté, cela limite l'évolution des arbres de talent qui commencent à devenir, excusez-moi d'avance, un beau foutoir. C'est pour remédier à ce point précis que les développeurs ont mis en place le système de maîtrise. En gros,

Au fond, le grand benêt au regard idiot est le banquier personnel que peut invoquer chaque gobelin une fois par heure.



Bac+8 en culture inca

Le dernier Indiana Jones vous a déçu ? Normal, il était médiocre. Mais vous savez ce que ça veut dire ? Que c'est à vous de prendre la relève ! Vous le pourrez puisque le nouveau métier secondaire de cette extension n'est autre que l'archéologie. Pour le moment nous ne savons pour ainsi dire rien de cette profession, si ce n'est que le joueur aura à rechercher des trésors de part le monde en s'aidant d'un journal où seront consignées ses moindres découvertes, et qu'elle permettra de mettre la main sur de nouveaux pets ou des pierres de foyer alternatives.

les arbres ont été divisés en segments. Mettons que vous arriviez à la moitié de votre template guerrier fureur, vous gagnerez automatiquement un bonus commun à tous. Le but de ses récompenses est d'orienter le joueur dans ses choix de talent. Vous serez nombreux à râler, mais tous les aspects du jeu semblent avoir été « accessibilisés ». Vous rêvez d'un tauren paladin ? Exaucé ! D'un nain chaman ? Y a qu'à demander ! Ces changements-là sont triviaux, mais Blizzard en a prévu d'autres plus délicats notamment sur les pièces d'armure. Par exemple, les items défensifs en plaque vont disparaître pour rendre le stuff plus polyvalent, la régénération de mana sera remplacée par un gain d'esprit ; quant à la puissance d'attaque et la puissance des sorts, elles vont simplement disparaître. Ça n'est pas la première fois que Blizzard revoit sa copie sur le matériel, y aurait-il un problème à ce niveau ? « Un problème, pas vraiment, commente J.Allen Brack. Disons qu'il est difficile de contenter tous les joueurs à la fois. Avec Wrath of the Lich King, nous avons déjà réussi à adapter la difficulté de chaque instance au niveau de chaque groupe de joueurs. Pour les pièces d'équipement, il ne faut pas baisser les bras, nous arriverons bien à satisfaire tout le monde un jour ou l'autre ! ».

WoW l'indétrônable

J'arrive à la fin de mon texte sans vous avoir touché un traître mot des worgens, des gobelins, des donjons, des raids ou encore des Abysses et de leurs montures sous-marines. Pourtant, croyez-moi, il y aurait de quoi dire. Mais je me devais d'insister sur la direction prise par le jeu, car plus qu'aucune autre extension avant elle, Cataclysm est destinée à faire date. Tout ce qui faisait le jeu à sa sortie en 2005 va disparaître à jamais, et d'ici un an, les « anciens » pourront chambrer les



Cataclysm introduit trois nouveaux champs de bataille dont Tol Barad, fils spirituel du Joug-d'hiver.

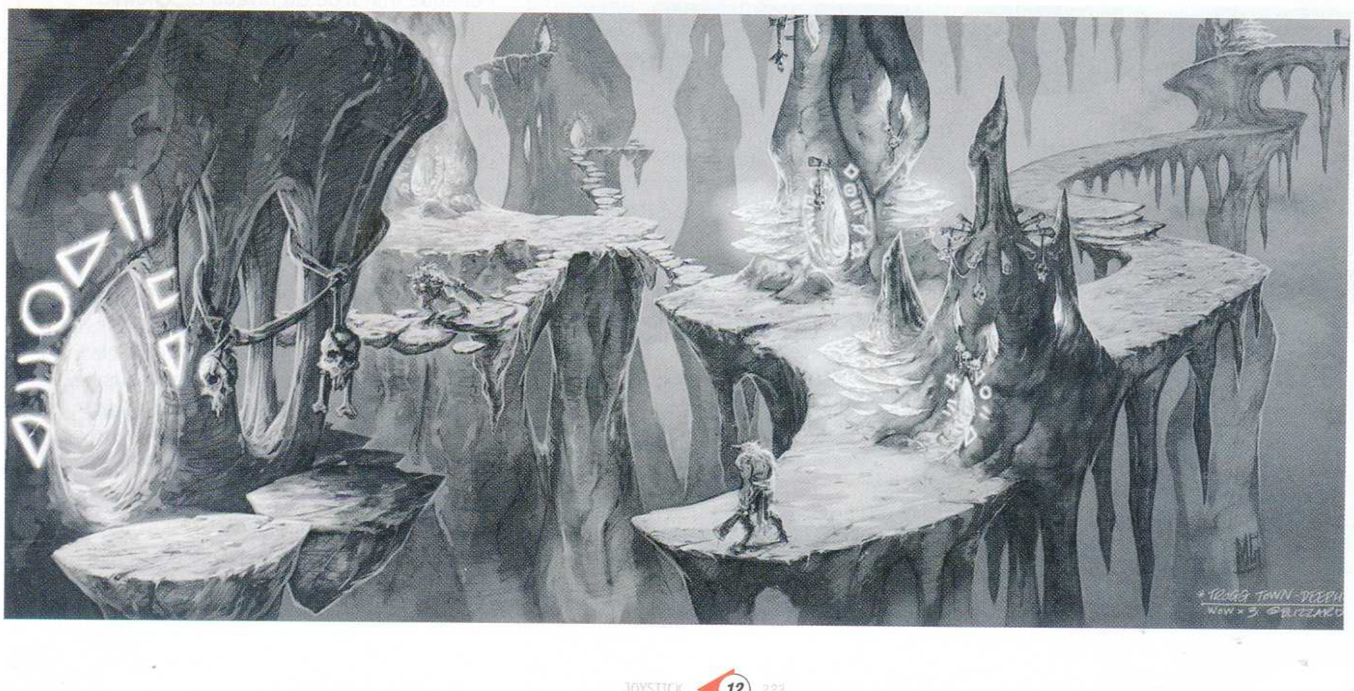


Vie en communauté

Vous estimez aussi que les paladins de votre guilde vous doivent plus que la lumière ? Très juste ! Et ils paieront ! De façon générale, Cataclysm va complètement repenser les guildes. Désormais, en tuant des boss d'instance, en remportant un champ de bataille coté, en montant une réputation ou en accomplissant des faits notables, votre guilde gagnera points d'expérience et hauts faits. Pour le moment, le niveau limite d'une guilde a été fixé à 20. À chaque niveau gagné, le maître de guilde aura la possibilité de placer un point dans un arbre de talent comprenant divers pouvoirs, genre : +10 % d'XP gagné en tuant un monstre ou +10 % d'honneur par joueur dézingué. Mais on trouve aussi des sorts ultimes comme Résurrection de Masse, qui permet à tout un raid de se relever d'un simple clic. En participant à la vie de votre clan, vous recevrez une monnaie spéciale afin d'acheter des plans d'artisanat et autres tabards ou drapeaux assortis à vos couleurs. Gardez quand même à l'esprit que ces bonus n'ont pas vocation à rendre les joueurs plus forts, mais seulement à leur apporter un confort de jeu plus important.



noobs de leur condescendants : « Ah ! Si t'avais connu l'jeu à ses débuts, c'était aut'chose. Y'avait un lac ici ! On venait pêcher... ». Et pour tuer la nostalgie dans l'œuf, Blizzard a fait de Cataclysm la plus grosse update jamais réalisée pour World of Warcraft en termes de contenu brut. Après avoir vu le travail accompli sur le background des worgens, pour la première fois, j'ai envie de monter un perso Alliance pour le plaisir. Je veux prendre part à l'attaque de Gilnéas, je veux chevaucher les vertes contrées de Désolace, je veux voler au-dessus d'Undercity... Bref, je veux rejouer à





Un pourcentage de l'argent récupéré sur les boss ira directement en banque de guilde. Ne cherchez aucun rapport avec cette image.

Le dernier patch majeur

Il y a deux phrases que j'ai beaucoup entendues chez Blizzard : « Le jeu sortira quand il sera prêt » et « Le patch 3.3 est le dernier patch majeur prévu pour Wrath of the Lich King ». Pourtant, Tom Chilton, lead game designer du jeu, m'a affirmé qu'un événement pré-cataclysmique serait bien implémenté avant que le jeu ne passe en version 4.0. En somme, mon petit doigt me hurle à l'oreille que dès la 3.3, certains phénomènes étranges pourraient bien se dérouler en Azeroth. Réponse dans quelques semaines.



World of Warcraft ! Si vous ne devez retenir qu'une chose de mon papier, retenez ça : Cataclysm sera une excellente extension, bien meilleure encore que ne le fut Lich King. Après cinq ans d'existence, le jeu a été repensé de la cave au grenier sous la direction d'un Tom Chilton qui a eu ces mots très justes : « Un MMO statique est un MMO mort ! Il est primordial de se renouveler en permanence et de toujours remettre en question les bonnes idées d'hier ». Un travail de fou tout simplement admirable qui me fait dire, n'en déplaise aux partisans d'Aion : ça n'est pas demain que World of Warcraft sera détrôné, loin s'en faut !



Interview avec Cory Stockton, lead level designer, et Tom Chilton, lead game designer du jeu



Cory Stockton à gauche, et donc à droite, Tom Chilton. C'est bien, vous suivez.

Joystick : Le donjon des Deadmines aura droit à sa version héroïque, pourtant il est long, en totale opposition avec les instances 5 joueurs de Wrath. Auriez-vous changé de philosophie ?
Cory Stockton : Non, nous aimons la formule actuelle. Quatre ou cinq boss, peu de trash mobs… Cela rend les rushs plus dynamiques. Les Deadmines sont appréciées des joueurs et nous aussi, nous aimons cette instance. Il n'y a pas à chercher plus loin.

Vous ne craignez pas de voir vos forums exploser à cause de la ceinture gobeline ? Le saut de 20 mètres c'est un brin über quand même…
Tom Chilton : Si ! Ce pouvoir, nous le trouvons fun, parfait pour un premier contact avec le public. Nous souhaitons d'ailleurs voir revenir les gadgets débiles dans les listes de crafts ingénieur. Sinon, rien n'est jamais définitif, d'ailleurs nous allons sans doute revoir certains pouvoirs raciaux. Tout ça est encore en discussion.

Puisque vous venez de refaire l'ancien monde, peut-on espérer voir un peu plus de polygones sur certains personnages ? Au hasard sur les humains mâles…
Tom Chilton : Je ne pense pas. Toucher au design des personnages déjà existants est très délicat, les joueurs sont trop attachés à leur avatar. Cela dit, à chaque extension, nous tirons vers le haut la qualité graphique globale du jeu. Avec Wrath of the Lich King, nous avons refait toute la gestion des ombres dynamiques. Pour Cataclysm, nous travaillons sur les environnements aquatiques.

Rêves et cauchemars



Stupeur, tremblements, la présumée femme de votre vie vient de vous demander comment savoir si tel ou tel jeu s'est bien vendu. Vous n'en savez rien, votre avenir se joue à cet instant précis, il vous faut la réponse avant qu'elle ne décide de sortir du resto en pleurant toutes les larmes de son corps. Allez, on vous sort du pétrin avec la meilleure solution du monde : quand un éditeur lance une suite, c'est que les résultats du premier opus n'étaient pas trop mauvais. Comme le démontre si bien 1C Company en annonçant une suite à son surnaturel FPS Necrovision. L'histoire se déroulera toujours lors de la Première Guerre mondiale mais un peu plus tôt et proposera 10 niveaux inédits, 15 nouveaux persos, 6 armes de ouf' ainsi que plein d'autres choses sur lesquelles nous reviendrons en temps et en heure. En attendant, laissez-moi vous dire que lire Joystick au resto face à la femme de vos rêves, c'est un tout petit peu la lose.

DITO

C'est une fierté nationale que de ne jamais être content ! Soit il fait trop chaud, soit il fait trop froid ! D'accord pour gagner des salaires mirobolants mais pas pour payer les impôts en rapport. Et que dire des joueurs qui se plaignent du faible nombre de sorties entre avril et juin, pour finalement crier au scandale lorsqu'arrivent les fêtes de fin d'année et leur pléthore de jeux passionnants... Mais ne croyez pas que je prends ma plume aujourd'hui pour déplorer cet état de fait puisque, comme vous le diront Sundin ou Lucky, je suis le premier à ne jamais être satisfait ! D'ailleurs, à mon retour de vacances mes premiers mots n'exprimèrent que mon insatisfaction quant à mes vacances. Trop d'heures de vol, seulement trois semaines à se couler la douce... Un enfer qui ne s'arrêta pas là puisque j'ai dû supporter Lucky bavant dès qu'il pensait au Cataclysm qui secouera prochainement WoW, Sundin qui profitait du moindre moment d'accalmie pour réquisitionner Freedom Fries et se lancer dans une interminable partie de League of Legends ou encore Elgarion rampant dans les bureaux, pour récupérer le test de Operation Flashpoint : Dragon Rising. Et ne me dites pas qu'au moins l'équipe de Joystick est passionnée – je le sais déjà – car cette passion (folie ?), j'aimerais qu'elle touche un peu plus les gros studios. Parce que, même s'il est certain que dès ce mois-ci les titres de qualité vont débarquer sur nos machines, il souffle un certain vent de conformisme qu'il serait bon de voir disparaître. Et lorsque nous aurons des titres ambitieux, originaux et novateurs, j'arrêterai de râler... Au moins le temps de les finir et de regretter qu'ils soient trop courts ou que leurs suites ne soient pas déjà disponibles...

Death Pote

MGS et le PC

Du 30 octobre au 2 novembre, vous aurez l'occasion de devenir l'un des personnages du prochain MGS ! Pour cela, il suffira de vous rendre à la Grande Halle de la Villette, de payer un droit d'entrée puis de combattre les milliers de joueurs venus essayer les jeux de fin d'année... C'est vrai que j'avais oublié de vous dire que ce MGS n'était pas la prochaine production d'Hideo Kojima mais le show case annuel de l'enseigne Micromania, intitulé Micromania Game Show. À croire que vous pensez encore que le Père Noël existe...




Alienware M17x
Processeur Intel® Core™2 Extreme
La carte graphique NVIDIA GeForce GTX 280M SLI la plus rapide qui soit.
8 Go de mémoire RAM DDR3 1 333 MHz et système d'exploitation 64 bits
Boîtier en aluminium anodisé, disponible en deux coloris
www.alienware.fr
intel CORE 2 Extreme inside™
UN CONCENTRÉ D'ADRÉNALINE.
SEULEMENT PAR INTEL®
P4G
"Il est rare d'avoir entre les mains un produit alliant qualité de fabrication, finitions irréprochables et performances de haut vol. Alienware réussi le tour de force d'allier tout cela dans une seule et même machine."
- Portables4Gamers.com - Août 2009
L'ORDINATEUR DE JEUX PORTABLE
17" LE PLUS PUISSANT DE L'UNIVERS.
ALIENWARE® | ALL POWERFUL
* Tout Puissant
Processeur Intel® Core™2 Extreme. Une puissance supérieure pour des performances hors normes.
Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Pour en savoir plus sur le classement des processeurs Intel, consultez www.intel.fr/classement.

Les temps changent



Bonne nouvelle pour les fans de Sébastien Loeb et du championnat du monde des rallyes en général : 2011 verra l'apparition d'un titre entièrement dédié à leur cause. Peu de détails filtrent pour l'instant, l'éditeur ou le développeur est manifestement mis au secret et tout ce que l'on sait, c'est que le titre utilisera la prometteuse technologie iOpener (www.iopenermedia.com).
Pour rappel, le système permet à des concurrents virtuels de se mesurer aux vrais pilotes en temps réel. Il se pourrait même que les meilleurs joueurs gagnent de vrais trophées, avec la bénédiction de la Fédération Internationale Automobile (FIA). Rien que ça !

Femme libérée



Nombre d'entre nous se souviennent très bien des sourires enjôleurs de la belle Jade Raymond lorsqu'elle nous la jouait marchand de tapis dans ses vidéos promotionnelles d'Assassin's Creed. Un dévouement hors pair qui lui vaut maintenant d'être nommée à la tête du tout nouveau studio canadien d'Ubisoft basé dans la belle ville de Toronto. La jeune femme y supervisera les projets en cours et rendra probablement fou une bonne partie de ses 800 employés lorsqu'elle traversera les couloirs au ralenti, vêtue d'un petit tailleur strict.

Gamestop...

...rejoint la PC Gaming Alliance censée défendre notre cher support. L'enseigne américaine (propriétaire de Micromania) entraîne Gas Powered Games (Supreme Commander) dans son sillage et, ensemble, ils vont pouvoir commencer à se chercher un véritable objectif.





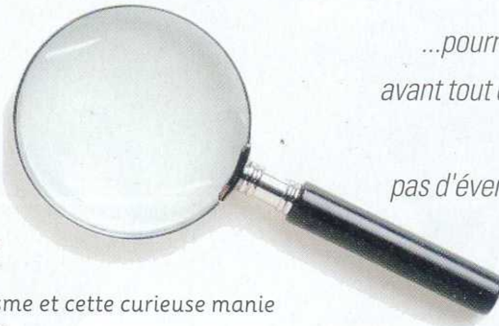
La tête dans le...

Véritable phénomène de société, les boissons énergisantes s'affichent partout, sur de gigantesques affiches, des événements sportifs, des concerts et j'en passe. Pire encore, les voilà déclinées en jeux vidéo... Comme le prouve parfaitement ce curieux breuvage vendu sous le label du Gears of War d'Epic Games et dont les propriétés doivent s'avérer bien étrange pour que le marchand mentionne de ne pas le boire (« ceci est un objet souvenir »). D'ailleurs, on nous précise également que la série est issue de la Playstation 3 (raté, c'est sur Xbox), preuve manifeste que ces gens-là ont définitivement trop bu, et pas que des boissons pipeau.

CAPCOM

...pourrait bientôt dévoiler des titres avant tout développés pour le PC même si l'éditeur japonais n'exclut pas d'éventuels portages sur consoles. Sautons tous en l'air de joie, ça leur fera plaisir.

Dégénérés !



D'après une récente étude menée aux États-Unis (vous flippez déjà ? Vous avez raison), les adeptes de jeux vidéo seraient plus gros et déprimés que le reste de la population. Je ne vous détaille pas tout le truc, depuis le temps vous avez l'habitude et vous pouvez donc ajouter cela à vos tendances psychopathes, votre passion pour les armes à feu, le voyeurisme et cette curieuse manie d'arracher les pattes de toutes les grenouilles que vous croisez.



LA GUERRE
COMME SI VOUS Y ÉTIEZ
OPERATION
FLASHPOINT
DRAGON RISING
WWW.FLASHPOINTGAME.COM
18
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
codemasters
©2006 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and "Operation Flashpoint"® are registered trademarks owned by Codemasters. "Dragon Rising"TM, "EGO"TM and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PLAYSTATION 3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Comme de l'eau de roche



Strauss Zelnick, nous l'envions tous. Primo parce qu'il est à la tête de Take 2 Interactive. Deuzio pour son portefeuille bien garni et, tertio, car le bonhomme répond aux questions de manière atypique. Interrogé sur la date de sortie d'un hypothétique cinquième volet de Grand Theft Auto (GTA), le taquin personnage n'y est pas allé de main morte en expliquant que « Nous n'allons pas l'annoncer. Nous n'allons pas annoncer quand nous allons l'annoncer. Et nous n'allons pas annoncer la stratégie entourant l'annonce, quand nous allons l'annoncer, ou la stratégie de l'annonce entourant l'annonce de la stratégie. Une autre question ? ». Ben, euh, non.

Super-boulot, ciao

Ça dégraisse sec chez Raven Software. Le développeur américain se serait récemment séparé d'un bon tiers de ses effectifs et tout irait pourtant très bien, madame la Marquise. Il s'agirait d'un réajustement logique en raison de la fin des développements de Wolfestenstein et Wolverine. Pas de quoi s'inquiéter, dans notre joli monde, quelques dizaines de chômeurs en plus c'est « normal ».

Rage...

...ne devrait pas se montrer trop gourmand en puissance machine. La démo du futur FPS d'Id software présentée à la Gamescom de Cologne tournait sur une machine disposant d'une Nvidia GTX 275 et de 4 Go de RAM pour un résultat de 60 images par seconde en 1280x720.



F.E.A.R. 2...

...voit son prix conseillé ramené aux alentours des 20 euros et ça, c'est une très bonne nouvelle pour les gens qui ont encore des sous après les vacances et les impôts.





Sans contrefaçon...

Même les moins assidus des élèves en marketing vous le diront, l'important, quand vous voulez vendre un produit, c'est la valeur ajoutée. Du coup, les joyeux commerciaux du fabricant brésilien TecToy (www.tectoy.com.br) ne pouvaient se contenter de sortir une simple resucée au rabais de la Sega Megadrive. Avec son format fermé (87 jeux intégrés et c'est tout) et sa technologie datant de Mathusalem, il fallait forcément ajouter un truc à la « Megadrive 4 ». Ce truc, c'est Guitar Idol, un logiciel légèrement inspiré du jeu à succès d'Activision et, lui aussi fourni avec une guitare en plastique cheapos qui fait clong clong quand on appuie dessus. La différence, c'est qu'avec le chipset sonore de la Megadrive, les musiques doivent s'apparenter aux airs entonnés par un chat quand on lui marche dessus.

À table !



Vous la cherchiez depuis longtemps, nous l'avons trouvée pour vous. Oui, enfin, la voilà, la plus belle table de salon du monde entier. Un énorme pad NES réalisé avec un souci du détail effarant par un inconnu pété de talent qui l'a récemment mise en vente pour moins de 350 euros. La raison de la cession n'est pas connue mais peut-être est-ce juste pour se lancer dans la réalisation d'un défi bien plus intense : une nouvelle table en forme de manette Xbox 360.



Nouveau !
En tant que leader mondial de l'hébergement, nous nous devons de vous proposer des produits à la hauteur de vos attentes. C'est pourquoi nous avons décidé d'offrir le trafic illimité dans tous nos packs d'hébergement !
1&1 Hébergement
ILLIMITÉ
Désormais, trafic illimité dans tous les packs !
Durée limitée : offre valable jusqu'au 31/10/09 !
PACK HÉBERGEMENT
Une solution tout en un à prix imbattable :
1&1 Pack Perso Initial
1 domaine inclus
2,5 Go d'espace disque
Trafic ILLIMITÉ
GRATUIT pendant 1 an !*
1,99 € HT/mois
0 €*
Durée limitée : offre valable jusqu'au 31/10/09 !
E-BOUTIQUES
Votre meilleure arme anti-crise : une boutique en ligne !
Exemple : 1&1 e-Boutique S
Intégration eBay incluse
Trafic ILLIMITÉ
6 mois à -50 %*
9,99 € HT/mois
4,99 € HT/mois
5,97 € TTC/mois*
Offre spéciale : domaine en .fr à 4,99 € HT/an (5,97 € TTC)* !
Consultez toutes nos offres du moment sur notre site Internet.
*Offre « 1 an gratuit » soumise à un engagement de 24 mois. Frais de mise en service : 5,97 € TTC. A l'issue de la première année, le Pack Perso Initial est au prix habituel de 2,38 € TTC/ mois. Offre « 6 mois à -50 % » soumise à un engagement de 12 mois. Frais de mise en service : 5,97 € TTC. A l'issue des 6 premiers mois, l'e-Boutique S est au prix habituel de 11,95 € TTC/mois. Offre domaine applicable la première année uniquement au lieu du prix habituel de 6,99 € HT/an (8,36 € TTC). Conditions détaillées sur www.1and1.fr. Offres sans engagement également disponibles.
Pour plus d'infos ou pour commander :
0825 080 020 N° Indigo 0,15 € TTC/min
www.1and1.fr
MEMBRE DE united internet
1&1

Amende honorable



Grande habituée des polémiques en tout genre, la série Grand Theft Auto de Rockstar avait tout de même franchi un cap dans la provocation avec l'affaire « Hot Coffee » pour l'épisode San Andreas. Souvenez-vous, c'était en 2005, un petit malin sortait alors une modification permettant d'activer des scènes pornographiques cachées au sein du jeu. S'ensuivit une levée de nombreux boucliers dans la très puritaine Amérique qui aurait pu en rester là si une action collective d'actionnaires n'avait pas directement visé l'éditeur du jeu : Take Two. Bilan, après quatre années de procédure, l'entreprise s'en sort avec une ardoise de 20 millions de dollars, au trois-quarts couverte par son assurance.
Tout cela pour un contenu invisible, désactivé par défaut et qu'il fallait délibérément activer, en toute connaissance de cause. Mesdames et Messiers, bienvenue aux États-Unis, le pays de la liberté.

Savoir-vivre



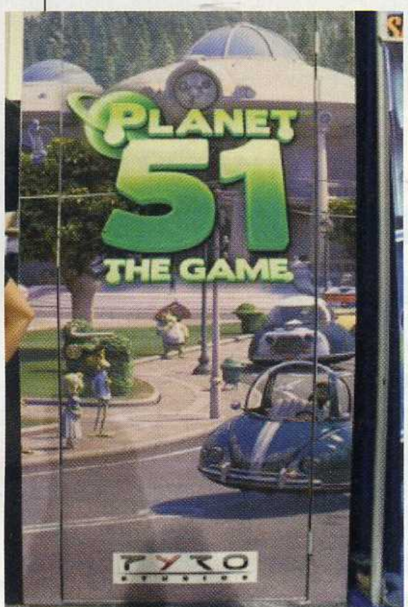
Se débarrasser d'amis un peu collants, ce n'est pas si compliqué que ça en a l'air. Il suffit de les inviter à regarder ce drôle de gadget USB, de vider tout son contenu (un bon litre) devant leurs yeux ébahis et, normalement, ils ne devraient plus jamais venir vous importuner. Une solution radicale qui vous évitera d'aller jusqu'à Bruxelles pour chourer le curieux Manneken Pis si chers à nos amis Belges.

Le NASCAR...



...et Electronic Arts, c'est fini, au moins pour un long moment. La célèbre discipline automobile américaine n'intéresse plus l'éditeur qui semble penser que ça finissait par tourner en rond. Visiblement, personne ne leur a dit que c'était un peu le principe.

Commandos 4



Commandos 4 ne verra peut-être jamais le jour, si l'on en croit les Espagnols de Pyro Studios qui démentaient récemment quelques folles rumeurs venues du Web. Dans la foulée, nos amis rappellent que leur seul projet en cours n'est autre que l'adaptation du film d'animation Planet 51, prévu pour la fin de l'année.

Beyond Good...



...& Evil 2 serait toujours en chantier dans les studios d'Ubisoft. On peut se demander pourquoi l'éditeur français nous avait proposé un gros teaser aux Ubidays 2008 pour ensuite faire le mort et semer le doute dans nos esprits. Comme dirait Helmut Fritz : ça m'énerve.

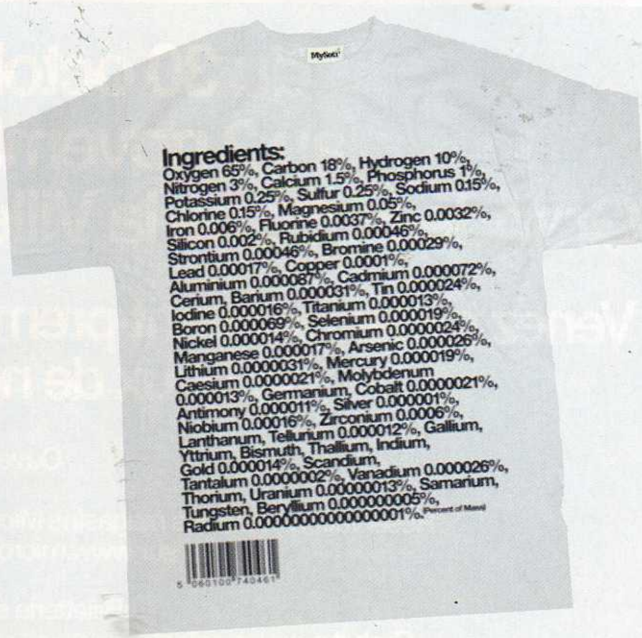
Vade retro !

Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. Parfois très peu ou du moins en ai-je l'impression à la lecture du pitch de Fort Zombie, prochain jeu des studios Paradox Interactive. Blablabla, joueur coincé dans une petite ville de l'Indiana, pourchassé par des hordes de zombies, doit trouver un abri, blablabla. Ah, le studio précise qu'il s'agira surtout d'assurer les défenses de l'endroit en s'occupant d'entraîner des survivants. Et de balancer quelques captures toutes moches dans la foulée. Cela dit, ma conscience professionnelle m'oblige à faire preuve d'un peu de retenue et à vous affirmer que le titre pourrait bien moutarder des lapinous à sa sortie. On y croit à fond !



Plein de choses

De quoi êtes-vous fait ? Pour le savoir, rien de plus simple. Portez donc cet étonnant T-shirt susceptible de provoquer les hurlements d'enthousiasme d'une foule en délire à la simple vue de votre composition. Oui, les ingrédients qui composent votre petite personne (et les autres) enfin affichés à la vue de tous. Vous n'en aviez pas rêvé, encore moins cauchemardé, à vrai dire vous n'y aviez même pas pensé. Mais quelqu'un l'a fait.



Le 6e



...épisode de Call of Duty s'annonce pour le moins chérot. À l'heure actuelle, Modern Warfare s'affiche un peu partout en pré-commande à des prix compris entre 55 et 60 euros pour une version basique. Une décision plutôt surprenante, pour ne pas dire autre chose.

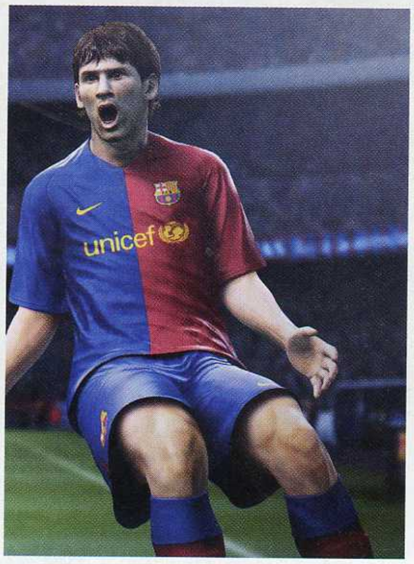
Un certain point de vue

L'écran plat, c'est bien, sauf que c'est plat. Un écran cathodique, c'est vieux, souvent convexe et l'impression de jouer face à une grosse boule à neige ne facilite pas l'immersion. Ne parlons pas des lunettes de réalité virtuelle, elles sont restées coincées dans le second terme en oubliant de faire coucou au premier. Pas cool. Sommes-nous condamnés à jouer sur des surfaces planes ? Peut-être pas si l'on en croit les concepteurs du jdome (www.jdome.com) qui proposeront bientôt une nouvelle manière d'appréhender nos titres favoris. L'idée consiste en une sorte d'abat-jour posé sur pied que l'on déploie afin de former une « bulle » dans laquelle l'image des jeux est projetée. Assez impressionnant dans les vidéos de présentation, le procédé souffrira malheureusement d'un prix élevé (entre 125 et 200 dollars) en plus d'un look de casque de coiffeur dont même nos grands-mères auraient eu honte.



Erratum

Dans notre magnifique numéro 222, nous avions écrit, sur la page bêta de Pro Evolution Soccer 2010 : « Konami et Electronic Arts, les deux géants de la discipline, concentrent tous leurs efforts sur les versions consoles de leurs PES et FIFA. Par conséquent, le cru 2010 de PES sur PC pâtit de ce délaissement ». Une petite bourde vu que les versions PC et consoles du jeu de Konami sont en tout point identiques. Désolé pour cette erreur qui ne modifie en rien notre sentiment à propos de la version bêta chroniquée dans le numéro 222.



Cause toujours !



Gros carton l'an dernier, Sins of a Solar Empire n'en finit plus d'être un jeu de stratégie spatiale séduisant. Seul souci, si le jeu fait la part belle aux gigantesques batailles militaires, il n'en va pas forcément de même en ce qui concerne l'aspect relationnel entre les divers belligérants. Problème que corrigera, cet hiver, la micro-extension sobrement intitulée Diplomacy et dont la fonction première devrait être, comme dans le monde réel, de gagner un maximum de temps avant de se lancer dans de gigantesques batailles militaires.



msi™
MSI recommande Windows Vista® Home Premium
« Un monstre de puissance... et une dose de talent ! »
Linkin joue sur G series by msi
- Linkin -
1er du classement Cyberleagues
http://fr.msi.com
La puissance graphique à toute épreuve !
Processeur Intel® Core™2 Extreme QX9300 avec la technologie sans fil Intel®
Windows Vista® Home Premium Authentique
Carte graphique ATI Radeon HD4850 DDR3 1Go dédiés
4 Go DDR2
Ecran 17'' WSXGA 1680 x 1050
4 haut-parleurs + 1 Subwoofer HD certifié Dolby®
Disque dur de 500 Go
Design en aluminium brossé
Technologie exclusive msi Turbo Drive Engine
Sortie HDMI
Port E-SATA
Sac à dos et souris G Series offerts
http://fr.msi.com
intel CORE 2 Extreme inside™
Exigez Intel Inside®
Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.
Pour en savoir plus sur le classement des processeurs Intel, consultez www.intel.fr/classement.

L'appel du devoir



Deux mois d'abo...



Monomaniaques les joueurs de MMO ? Beaucoup de gens semblent le penser, à commencer par les fabricants de périphériques, toujours prêts à dégainer un produit sous licence d'un jeu ou l'autre. On connaissait les claviers, souris et autres tapis World of Warcraft, voici que déboulent des produits similaires pour le trèèès attendu Aion.
En témoigne ce nouveau module pour clavier Zboard de chez Steelseries (www.steelseries.fr), plutôt joli et blindé de raccourcis utiles dans le jeu de Ncsoft. De plus, le fabricant ajoute à sa gamme un tapis de souris un poil cher (une quinzaine d'euros) mais joli tout plein. Maintenant je vous laisse, il faut que j'aille voir pourquoi Lucky est arrivé à la rédac avec des grandes ailes d'ange accrochées dans le dos.

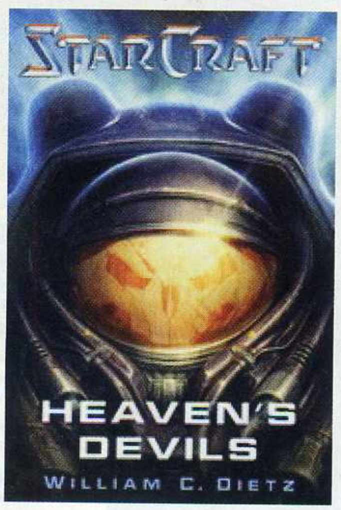
Madame, il a copié



Présenté comme un gros reboot, le cinquième opus de la série Mechwarrior risque-t-il de subir un gros retard, des ennuis financiers ou, pire, l'annulation pure et simple ? Sans aller jusque-là, on peut craindre quelques soucis à partir du moment où le développeur subit les foudres de la société Harmony Gold qui accuse Piranha Games d'utiliser des robots issus de la franchise japonaise Macross, au sein de son titre. Aux dernières nouvelles, le jeu n'a toujours pas de date de sortie et ne risque pas d'en avoir une avant un bon moment si tout ce beau monde ne trouve pas rapidement un terrain d'entente.

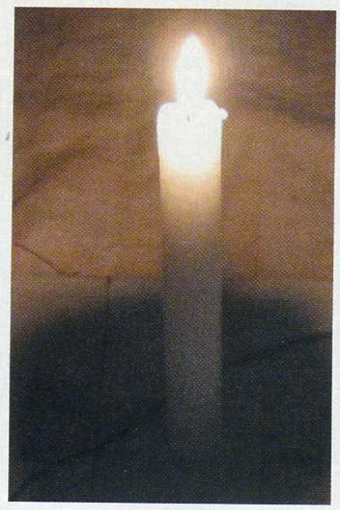
StarCraft II...

...ne sort pas tout de suite (courant 2010), alors vous pouvez toujours télécharger un gros extrait du nouveau roman issus de l'univers. Attention, pour anglofans uniquement.
www.simonandschuster.com/giveaways/heaven-s-devils-free-dowload



Prey...

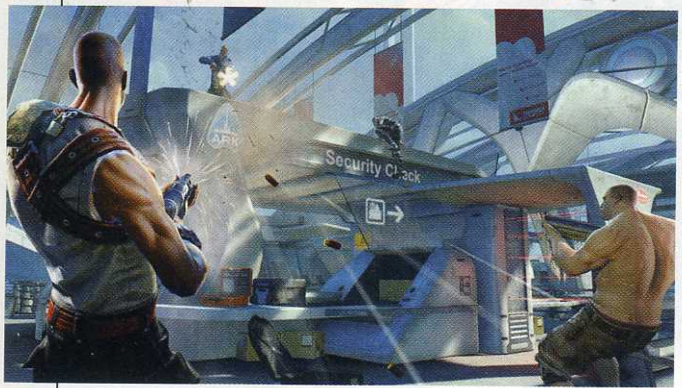
pourrait bien revenir vu que Zenimax (Bethesda, Id Software) en a récupéré les droits. C'est tout pour le moment, comme on dit dans Secret Story.





3
www.pegi.info
PlayStation Network
CONNECTEZ-VOUS. JOUEZ. FONCEZ.
PSP™go. VOTRE MONDE ENTRE VOS MAINS.
Avec la PSPgo, explorez tout l'univers Playstation contenu dans votre poche. Plus petite et plus légère, ses 16 GB de stockage vous permettent de télécharger et jouer n'importe où aux meilleurs jeux. Expérimentez, par exemple, les sensations ultra-réalistes de Gran Turismo® au volant des plus prestigieux bolides. Imaginez-vous en train de défier vos adversaires sur des circuits aussi intenses que techniques, alors que vous êtes assis dans un bus, bloqué par la circulation.
Prenez vite place et faites chauffer votre moteur.
pspinyourhands.com
GRAN TURISMO® SUR PSP™ OFFERT
RECEVEZ GRATUITEMENT* GRAN TURISMO® (SUR PSP™) POUR L'ACHAT D'UNE PSP™go. OFFRE VALABLE JUSQU'AU 10 OCTOBRE 2009 ET SOUMISE À CONDITIONS. POUR PLUS D'INFORMATIONS, CONNECTEZ-VOUS SUR EU.PLAYSTATION.COM/PSPGO/OFFREGT
PSP®
PlayStation®Portable

Le commerce pour les nuls



Déterminés, les gens de Splash Damage (Enemy Territory : Quake Wars) le sont sans aucun doute. La preuve, ils annoncent, sans coup férir, leur intention de donner au moins deux suites à Brink, leur futur FPS, au cas où le premier épisode marcherait fort. Ce qui revient à vous dire de courir acheter un jeu sans être sûr qu'il vous plaira pour bénéficier de nouveaux épisodes dont vous n'aurez peut-être rien à faire.

Telltale Games

...annoncera le développement d'une nouvelle franchise aux alentours du mois d'octobre. Le développeur des nouveaux Sam & Max et Wallace et Gromit pourrait bien quitter les sentiers de la comédie pour quelque chose de nettement plus sérieux.



Prise de terre

Concilier écologie et vie pratique, c'est facile. Tenez, au lieu de recharger vos appareils à batterie sur des prises de courant, pourquoi ne pas le faire en roulant à vélo ? L'énergie produite par vos petites gambettes servant tout autant à faire avancer la bicyclette qu'à remettre du jus dans vos zoulis engins.
Le tout grâce à un simple boîtier fixé sur le cadre et doté d'une prise USB.
Le « Biologic Freecharge » pourrait être lancé dès mars 2010 aux États-Unis pour un prix avoisinant la centaine de dollars.
Au passage, souhaitons bien du courage au concepteur de cette invention pour ne pas péter un câble lorsqu'il verra des utilisateurs de son produit l'utiliser sur les très en vogue vélos à assistance... électrique.



Ondead ?

Curiosité de la Game Developers Conference 2009 Onlive (www.onlive.com), le service de jeux en streaming vient de passer en open beta. Nous devrions donc apprendre d'ici peu de temps que seuls des jeux très peu gourmands en ressources pourront transiter à travers des infrastructures pas du tout adaptées à cette (très) bonne idée. Enfin n'allez pas croire que je vous sors tout ça de tête, c'est juste ce que C_Wiz m'expliquait sur l'écran d'à côté.



Flexion

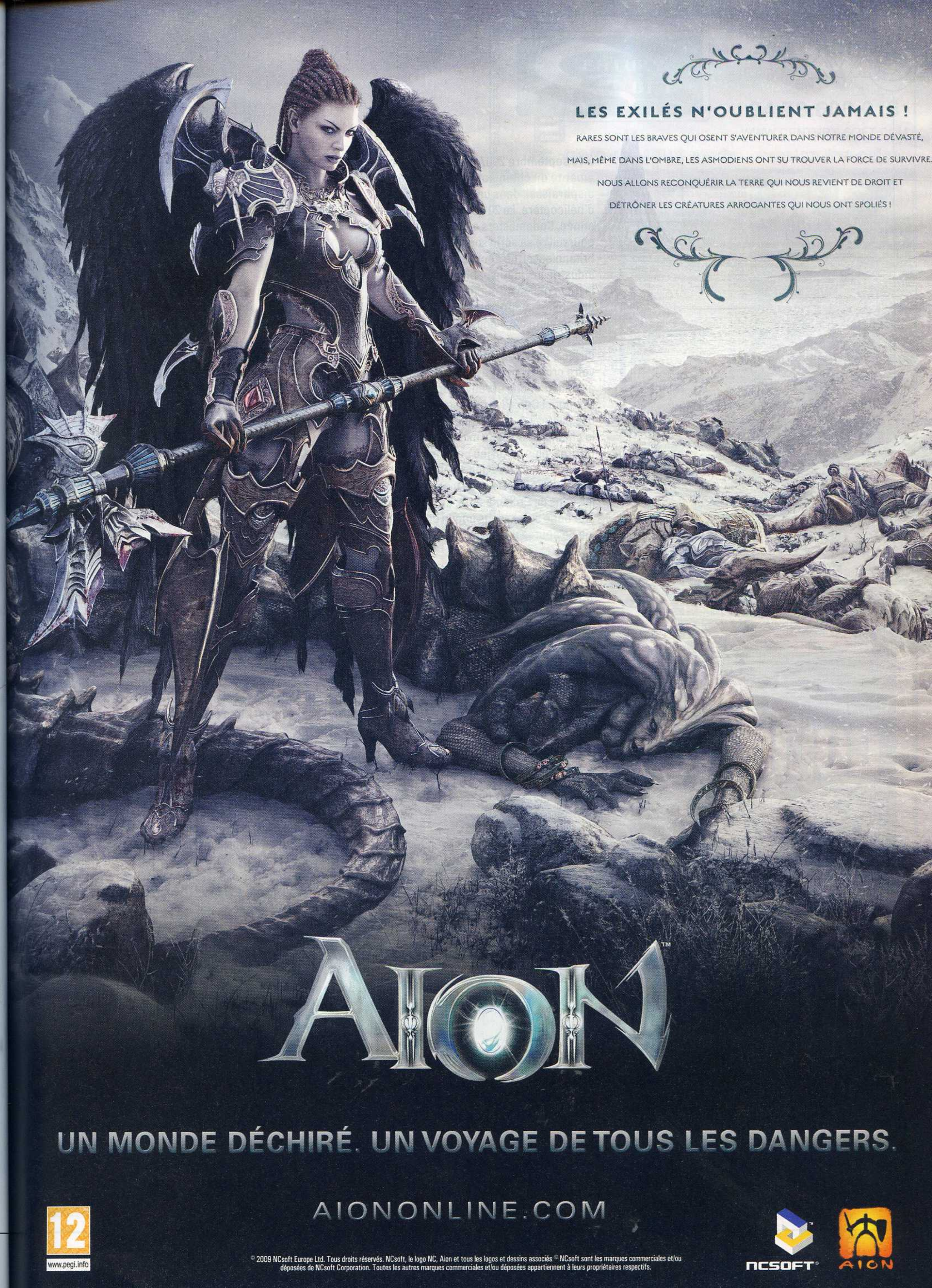
Depuis que vous avez torché toutes les missions du très bon ArmA 2, vous tournez en rond comme un tigre en cage, le manque se fait méchamment sentir, vous n'êtes plus très loin de vous jeter par la fenêtre. Attendez ! Ne faites pas les cons au moment précis où Bohemia Interactive vous prépare une extension. Baptisée Operation Arrowhead, celle-ci vous emmènera dans un pays fictif qui ressemble beaucoup à l'Afghanistan, combattre des insurgés qui ressemblent beaucoup à des talibans.
Cet add-on aura aussi le bon goût d'être « stand alone » (le jeu original n'est pas requis) et compatible avec tout le contenu et les mods développés pour ArmA2. Quant à la date de sortie, elle se révèle aussi connue que les coordonnées GPS du Saint-Graal.





Electronic Arts...

...s'est récemment séparé d'un nombre inconnu d'employés officiant au sein du studio Maxis (Les Sims, Spore) pour, nous dit-on, « s'adapter aux conditions du marché ». En clair, ça veut dire économiser un peu de pognon.


LES EXILÉS N'OUBLIENT JAMAIS !
RARES SONT LES BRAVES QUI OSENT S'AVENTURER DANS NOTRE MONDE DÉVASTÉ, MAIS, MÊME DANS L'OMBRE, LES ASMODIENS ONT SU TROUVER LA FORCE DE SURVIVRE. NOUS ALLONS RECONQUÉRIR LA TERRE QUI NOUS REVIENT DE DROIT ET DÉTRÔNER LES CRÉATURES ARROGANTES QUI NOUS ONT SPOLIÉS !
AION™
UN MONDE DÉCHIRÉ. UN VOYAGE DE TOUS LES DANGERS.
AIONONLINE.COM
12
www.pegi.info
© 2009 NCsoft Europe Ltd. Tous droits réservés. NCsoft, le logo NC, Aion et tous les logos et dessins associés © NCsoft sont les marques commerciales et/ou déposées de NCsoft Corporation. Toutes les autres marques commerciales et/ou déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
NCSOFT
AION

L e 15 septembre 2007, Colin McRae, pilote émérite du championnat du monde des rallyes, disparaissait dans un tragique accident d'hélicoptère. Le 20 novembre de la même année, Codemasters annonçait sa volonté de poursuivre sa série sous le nom de la légende britannique. Une décision osée, inédite dans une industrie jusque-là habituée à nous faire oublier la triste réalité du quotidien. Et pour faire directement taire tous les cyniques qui penseraient que l'éditeur capitalise sur le nom uniquement pour gonfler ses ventes, le contenu du jeu s'est vu adapté aux circonstances. Ainsi, votre progression de course en course servira à débloquer une épreuve baptisée Colin McRae Memorial Cup. Plus intense encore, les voix off des pilotes I.A. devraient régulièrement évoquer le champion au beau milieu des compétitions En gros, plus qu'un jeu pognon, DiRT 2 pourrait saluer, comme il se doit, un virtuose du volant trop tôt disparu. De belle manière, si l'on en croit les gens de Codemasters, affirmant il y a peu que leur bébé serait, sans aucun doute, le plus beau jeu de course de l'histoire.



Vous piloterez aussi des voitures de rednecks !



Ça ne se voit pas très bien (forcément) mais l'impression de vitesse devrait être phénoménale.



La fureur de vivre

Tout cela serait rendu possible par l'utilisation de Direct X 11, nous dit-on. C'est même pour cette raison que la version PC a été retardée de plusieurs mois par rapport à des versions consoles impressionnantes mais loin d'être révolutionnaires. Niveau contenu, il y en a pour tous les goûts avec du rallye classique en spéciales chronométrées, des courses de rallye cross sur circuits fermés ou encore du rallye raid. Les choses sont claires : on ne risque pas de s'ennuyer ! Tout cela, aux quatre coins du monde, de l'Angleterre à la Malaisie en passant par le Maroc, les États-Unis ou le Mexique. L'idée sera de s'imposer dans un maximum de courses afin de gagner le « respect » de pilotes talentueux comme Dave Mirra, Ken Block ou Travis Pastrana. Vous ne les connaissez pas ? C'est normal, ils viennent tous des USA et ne disposent que d'une faible notoriété par chez nous. Quant à la jouabilité, elle devrait suivre celle des versions consoles c'est-à-dire un compromis arcade/simu quand même bien plus orienté sur le jeu spectacle que sur la précision du pilotage. Un pari déjà remporté haut la main par Race Driver GRID du même éditeur, alors pourquoi pas une deuxième fois ?

Yavin

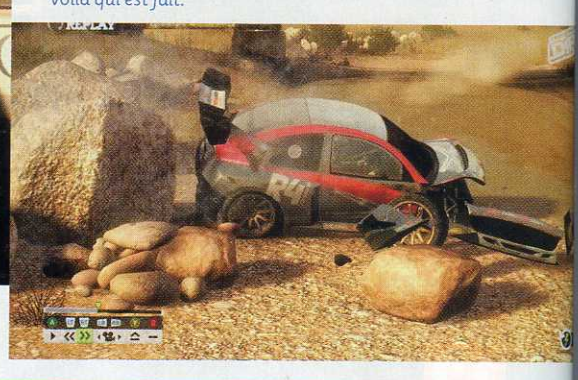
>Genre : Titre posthume
>Éditeur : Codemasters
>Développeur : Codemasters/Royaume-Uni
>Sortie : Décembre 2009

COLIN MCRAE DIRT 2



Je peux d'ores et déjà vous déconseiller la vue habitacle, manifestement peu jouable.

J'avais oublié de vous parler de la gestion des dégâts, voilà qui est fait.



Star un jour, star toujours



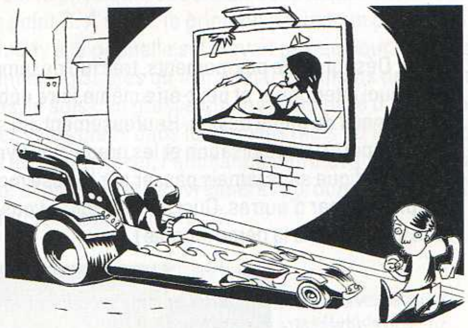
Dans un an, mois pour mois, je vous parie que tout comme ce mois-ci, Les Sims 3 figurera en première place des jeux PC les plus vendus, en France. En revanche, il est peu probable que la troisième place soit occupée par Wolfenstein, la quatrième par l'extension pour World of Warcraft (La Colère du Roi Liche) et la suivante par… Counter-Strike : Source. Remarquez, pour le dernier, j'ai un doute, vu qu'il semble encore plus increvable que la série d'Electronic Arts.

Le jeu…

…gratos du mois s'appelle Solar Plexus (www.konjak.org) et se donne l'allure d'un jeu de plateforme mâtiné d'éléments de puzzles. La ressemblance est à ce point frappante que j'ai bien failli me faire avoir.



Problème réglé



J'espère que vous n'êtes pas trop occupé et que votre cerveau est disponible parce que tel un ex-illustre P.-D.G. de chaîne de télévision, j'ai plein de trucs à fourrer dedans. Sachez qu'une récente étude, menée par des chercheurs de l'Université de Luxembourg, a démontré qu'à l'inverse des médias traditionnels, on retiendrait mieux les messages publicitaires diffusés au sein de jeux violents. La méthodologie de l'étude consistait à diviser les joueurs en deux groupes distincts. Le premier jouait à un jeu de bagnole dans l'unique but de défoncer des cibles disposées sur une route aux abords truffés de panneaux publicitaires. Le second groupe, lui, pratiquait la même activité à la différence qu'en lieu et place des cibles, ce sont des piétons qu'ils devaient percuter en déclenchant d'énormes gerbes de sang. Résultat, les participants à cette activité macabre ont nettement mieux retenu les messages publicitaires disposés le long de la chaussée.
Que faut-il en conclure ? Tout simplement que si vous aviez peur que les jeux « matures » disparaissent un jour des étals, vous pouvez respirer un grand coup.

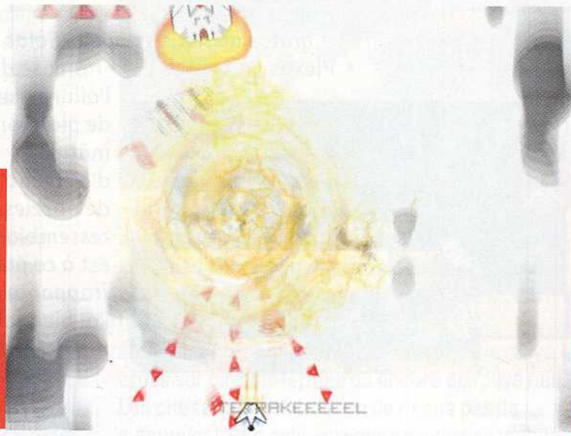
CARPE UNIVERSUM

>Genre : Shoot-em-up >Développeur : WYRDYSM Games >www.wyrdysm.com/carpegame.php



Rien à dire côté design, ça démoule des schtroumpfs, comme disait ma grand-mère.

Objectif avoué du développeur de Carpe Universum : proposer un shoot-em-up intense susceptible d'inciter le joueur à développer un comportement agressif. Tout un programme, pas si classique qu'il en a l'air car l'idée est surtout de vous empêcher de rester collé en bas de l'écran comme dans beaucoup (trop) de titres concurrents. Pour vous donner une idée, vous ne pourrez utiliser vos armes qu'à partir d'un certain nombre de tirs ennemis à l'écran ! Ce n'est pas, loin s'en faut, la seule bonne idée de ce magnifique titre à essayer absolument.



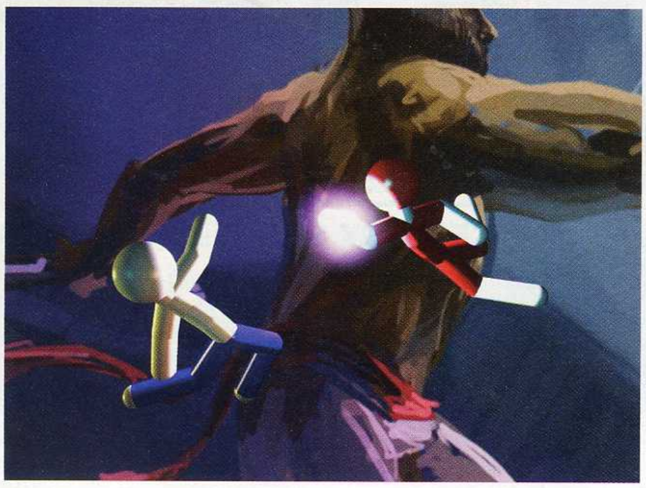
DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants

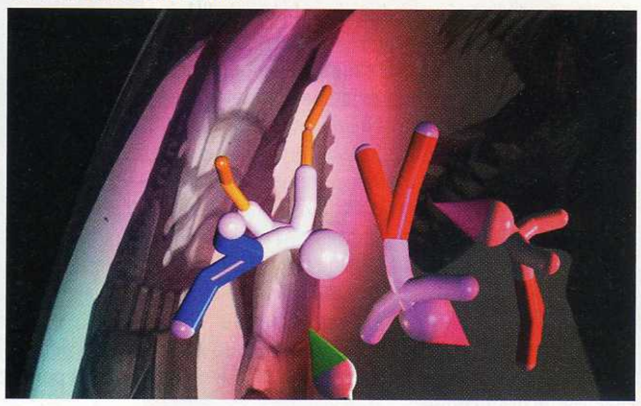
RUBBER NINJAS

>Genre : Action >Développeur : Matteo Guarnieri >http://rubberninjas.com

Pas vraiment un jeu, pas vraiment une démo technique, Rubber Ninjas se situe un peu entre les deux et ressemble plutôt à une… expérience. Dans cet ersatz de jeu de combat en 3D, on dirige un petit bonhomme articulé de partout qu'il faudra manœuvrer dans les airs afin de cogner sur l'adversaire dirigé par l'ordinateur ou un autre joueur. Au début, on ne comprend pas très bien ce qui se passe à l'écran et, pour tout vous dire, ça ne s'arrange pas vraiment par la suite. Désagréable par moments, très fun de temps à autre, le titre a de quoi interloquer et peut-être même faire débat chez les passionnés de game design. Heureusement, un soin tout particulier a été apporté à la réalisation et les graphismes varient du beau au magnifique sans jamais passer par la case moche, trop souvent empruntée par d'autres. Quoi qu'il en soit, à vous de vous faire une idée grâce à la démo jouable !



Vous pourrez utiliser les parois comme propulseurs pour mieux fondre sur votre adversaire ensuite.



Ne rêvez pas, le personnage en arrière-plan est un artwork !

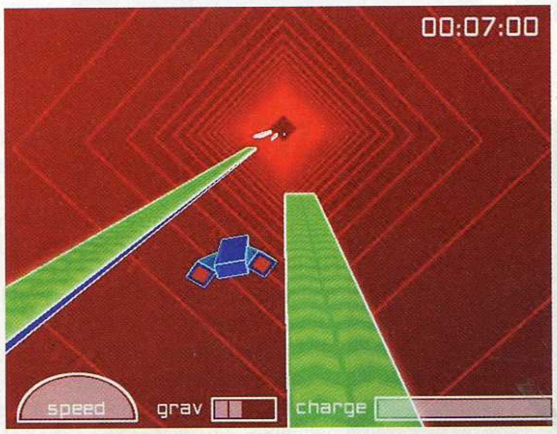
TASTY STATIC

>Genre : Course >Développeur : Tinsanity >www.tastystatic.com

J'espère que vous avez le cœur bien accroché genre avec de la colle et des clous parce qu'il ne va plus tenir en place une fois que vous jouerez à Tasty Static. Le principe est d'une redoutable simplicité : à bord de votre vaisseau rikiki vous avancez le plus vite possible tout en sautant de plateforme en plateforme afin de rejoindre l'arrivée le plus vite possible. Attention, il s'agit d'un pur jeu à l'ancienne requérant un timing hyper précis et à la maniabilité tolérante comme un radar d'autoroute. Le design est sobre et classe alors que les bruitages vous parlent d'un temps que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître.



Objectif : rester sur les plateformes en sautant de l'une à l'autre en fonçant le plus vite possible vers la sortie.



SKULL DADDY

>Genre : Réflexion >Développeur : Christopher Mates > www.moddb.com/games/skull-daddy

Encore un jeu basé sur la physique, encore un dans lequel on vous demande de créer un chemin d'un point A vers un point B. À force, le principe devient un peu fatigant et j'aurais bien balancé directement Skull Daddy à la poubelle s'il n'avait pas eu pour lui son design très réussi en sus de tableaux tellement tarabiscotés qu'il m'a fallu pas moins de 40 minutes pour trouver la solution du cinquième. Certes, je suis une grosse quiche et nombre d'entre vous le passeront probablement les doigts dans le nez et les pieds dans les oreilles mais qu'ils ne s'inquiètent pas, d'autres niveaux bien plus corsés les attendent. Bref, l'ambiance morbide fonctionne à merveille, les bruitages sont d'excellente facture, et on ne peut pas vraiment reprocher grand-chose à ce titre si ce n'est de se réserver aux fous furieux du genre.



À gauche votre héros, à droite la sortie à atteindre.



Ne me remerciez pas, ça me fait plaisir de vous donner la solution d'un des cinq premiers tableaux.

GEARTOYGEAR

>Genre : Shoot-em-up
>Développeur : Kenta Cho
>www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/xna/gtg/index_e.html

L'avantage, avec les jeux de Kenta Cho, c'est que l'on règle très vite la question de savoir s'il faut y jouer ou pas. La réponse est oui, un point c'est tout. Encore une fois, le talentueux Japonais nous sert un délicieux shoot dont la frénésie n'a d'égale que la qualité d'un gameplay toujours aussi précis et addictif. Étonnant, vu le classicisme ambiant, les tirs à éviter et les milliers d'ennemis à abattre dans une ambiance année 80 du plus bel effet. Un sans-faute, comme d'hab'.



Tous les jeux de Kenta Cho ressemblent au vieux Tempest, un traumatisme d'enfance sans doute.

PURPLE

>Genre : Plateforme >Développeur : Rolling Cat >http://kbg.awardspace.com/

Derrière un titre aussi banal que Purple se dissimule une véritable problématique à laquelle, comme moi, vous réfléchirez peut-être pendant des jours entiers en vous grattant le menton. Un questionnement un peu curieux compte tenu de la banalité apparente de ce jeu de plateforme très inspiré de Super Mario World. Monde loufoque, ennemis à liquider (à coups de... frisbee) et des tonnes de passages secrets, rien ne semble réellement poser problème dans Purple. À part un truc, et non des moindres. Le héros, c'est QUOI, exactement ?



J'en connais un qui va avoir mal à la tête.

LE JEU DU MOIS

JIROSUM

>Genre : Shoot-em-up >Développeur : Fifth
>http://forums.tigsource.com/index.php?topic=7712.0

« Mais ça se joue avec Excel, ton jeu ? », vient-on de me demander après une pitoyable tentative d'expliquer le fonctionnement de Jirosum. Tant pis, je suis tenace, je recommence, avec vous. Le principe est simple (ahah), dans ce drôle de concept, vos ennemis disposent d'une valeur propre, inscrite en surimpression. Quand vous en absorbez un (d'ennemi) en le touchant, vous augmentez votre valeur à vous d'un point et pouvez tirer votre nombre de points sur les autres ennemis afin d'en éliminer un maximum d'un coup. Problème, si vous ne liquidez pas tous vos points en un seul tir, le surplus revient vous harceler sous forme de score négatif qu'il n'est possible d'éliminer qu'en obtenant de nouveaux points positifs pour ensuite le toucher et le vider de sa substance. Compliqué en apparence, le principe devient limpide en quelques secondes de jeu à peine. Je vous le jure.



Si vous disposez de 9 points dans votre besace, vous pouvez tous les éliminer d'un coup !



Le principe est on ne peut plus simple, on avance, on tue tout le monde, on avance, et on recommence.

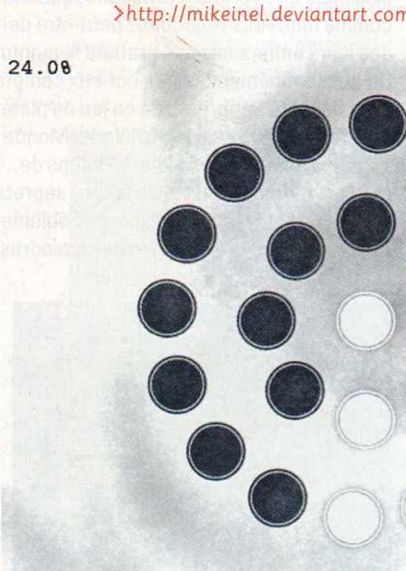
SIM WAR 5

>Genre : Action >Développeur : Teknogames
>http://teknopants.com/games/simwar5/

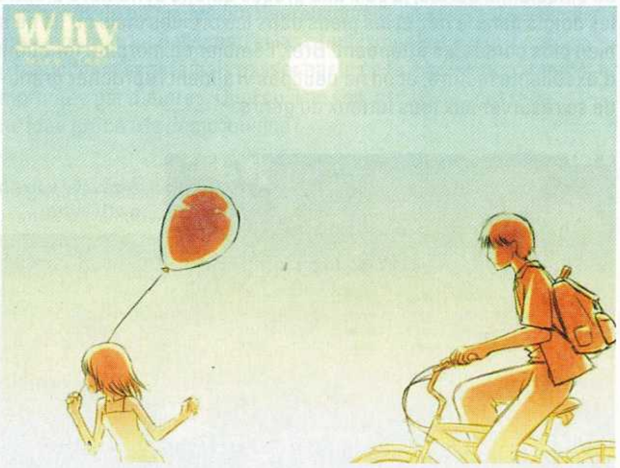
Debout, bande de feignasses ! Ici votre Colonel chéri, alors on arrête de faire les marioles, on prend son paquetage, et on va botter des arrière-trains ennemis ! Nom de nom, regardez-moi cette bande d'incapables, pas étonnant que leurs familles nous aient fourgué ces erreurs de la nature histoire de s'en débarrasser une fois pour toutes. Et avec une arme en main, ils valent quelque chose les affreux, ils parviennent à la tenir dans le bon sens sans se vider le chargeur dans le crâne ? Pathétique, dire que je dois les envoyer combattre des dizaines d'ennemis hargneux en espérant parvenir à en buter l'un ou l'autre quand ils tireront au hasard dans toutes les directions. Ah c'est dans ces moments-là que JE voudrais être du côté adverse pour tous leur coller une balle, ça irait plus vite ! Par chance ces adversaires-là ne valent pas grand-chose non plus et on devrait s'en sortir en envoyant des gars en solo ou par équipe de deux. Enfin, j'espère, parce qu'avec un tel ramassis d'enfants du placard, c'est pas gagné !

WHY

>Genre : Réflexion
>Développeur : Mike Inel
>http://mikeinel.deviantart.com/art/Why-Short-Game-132652833



Des blancs, des noirs, on dirait un vieil Othello.

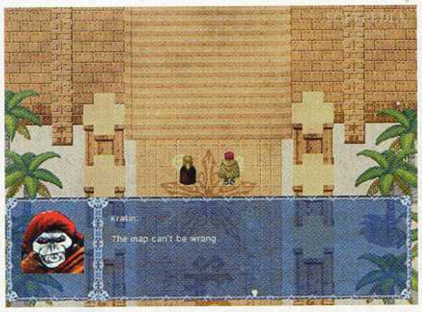


Passez votre curseur sur les cercles noirs, ils deviennent blancs. Cliquez dessus, ils explosent et disparaissent. Le but ? Obtenir plus de 60 % de cercles blancs à la fin de la partie. Problème, il en arrive de plus en plus et même si les joutes sont de courte durée, le but s'avère loin d'être évident à atteindre. Un OVNI bien réalisé, intrigant mais prenant et dont le seul gros défaut est de ne pas disposer de bande-son.

LAXIUS FORCE II

>Genre : RPG >Développeur : Aldorlea Games >www.laxiusforce.com

Vous aviez aimé Laxius Force ? Vous allez adorer la suite. Quand on le dit de cette manière, ça ressemble un peu à un communiqué de presse mais c'est tout simplement vrai. Car derrière ce RPG aux faux airs de jeu Super Nintendo se cache une aventure d'une grande richesse dotée d'une durée de vie de plus de 80 heures. Vous y ferez de nombreuses rencontres, pourrez jouer jusqu'à 20 personnages au total et tenterez de gagner la guerre afin de délivrer vos terres des ignobles forces du mal. Oui parce qu'un RPG dans lequel la petite Clara a perdu son collier dans le jardin du voisin, mine de rien, ça aurait été beaucoup moins sexy.





Avis aux amateurs de RPG japonisants !



Un jeu aussi bien écrit que réalisé.

PIZZA MORGANA

>Genre : Aventure >Développeur : Corbomite Games >http://pizza-morgana.com

Téléportée dans une autre dimension, une charmante jeune fille se retrouve nez à nez avec des créatures toutes plus bizarres les unes que les autres. Elle y rencontrera des monstres, démons, vampires et j'en passe une tripotée. Surtout, elle constatera que toutes travaillent dans la livraison de pizzas et sont aux ordres d'une étrange magicienne ! Le scénariste de Pizza Morgana était sans doute pété comme un coing lorsqu'il a rédigé son aventure et ce n'est pas forcément un mal tant ce point & click se révèle rafraîchissant.



Le style graphique est excellent.

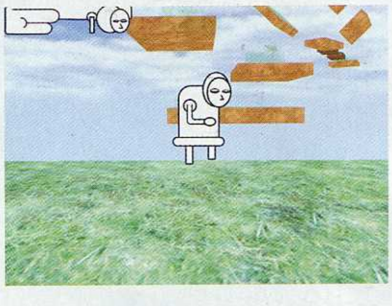
SPIRIT GUIDE

>Genre : FPS
>Développeur : Michael Todd
>www.spyeart.com



En 2D, en 3D, on ne sait plus très bien…

Plutôt rares sur la scène indé, les FPS y sont pourtant souvent de bonne qualité alors quand on en tient un, on ne le lâche pas si facilement ! Spirit Guide fait partie de ces jeux accrocheurs tant pour son design façon papercraft que sa jouabilité aux petits oignons. Équipé d'un jetpack, vous devrez vous balader à la recherche d'objets dans un univers sombre dominé par l'horrible Fatman. Le côté plateformesque du titre ne déplaira pas aux acrobates alors que les vrais fans de la vue subjective risquent d'être un peu déroutés par l'onirisme manifeste qui se dégage du titre. Un peu court, un peu facile et malgré tout très agréable, Spirit Guide ne laissera personne indifférent.



On pense à tout

Retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur le blog officiel de la rédaction : http://www.joystick.fr

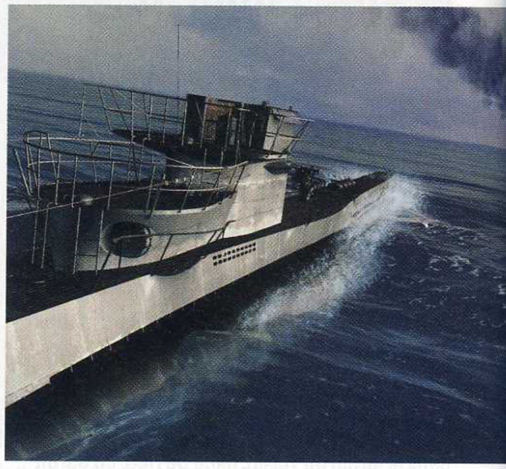
SILENT HUNTER 5

>Genre : Silence, on plonge !
>Éditeur : Ubisoft
>Développeur : Ubisoft Bucarest/Roumanie
>Date de sortie : 2010



Découvrir enfin la vie à bord d'un sous-marin, le rêve des passionnés.

Par définition, un jeu dit « de niche » se réserve aux chiens fous d'un genre souvent délaissé par la majorité des joueurs. Pêle-mêle, on pourrait citer les simulateurs de vol, de voitures ou encore les logiciels de gestion d'équipes de foot. Plus discrète encore, la simulation de sous-marins n'existe pratiquement plus que par la très culte série Silent Hunter. Un pilier du monde PC fort curieusement chapeauté par un Ubisoft peu habitué à voguer dans les eaux troubles des jeux pour puristes. On pouvait d'ailleurs craindre le pire dès le troisième opus réalisé par les petits gars d'Ubi Bucarest en lieu et place de feu Ultimation, décédé pendant le développement de Harpoon 4. Force est de constater que les bougres s'en étaient finalement sortis avec deux titres bien ficelés qui ont su convaincre les amateurs d'immersion périscopique. Du moins ceux qui ont digéré la parenthèse écrite par un quatrième volet dont l'originalité se situait dans l'adieu aux terribles U-Boot teutons pour lorgner du côté de la guerre du Pacifique. Hérésie, disaient certains, enfin un peu de changement, affirmaient les autres. Tous devraient malgré tout se réjouir du retour d'un univers fleurant bon le mémorable Das Boot de Wolfgang Petersen.



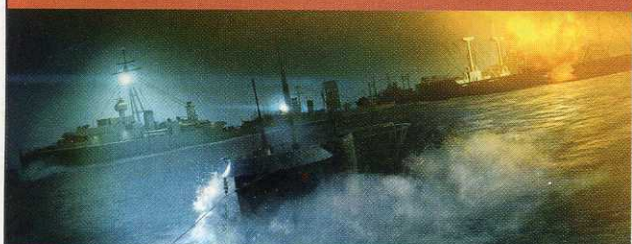
Les précédents Silent Hunter n'étaient pas réputés pour leur facilité d'accès, espérons que cet opus saura prendre en main les néophytes.

Esprit de corps

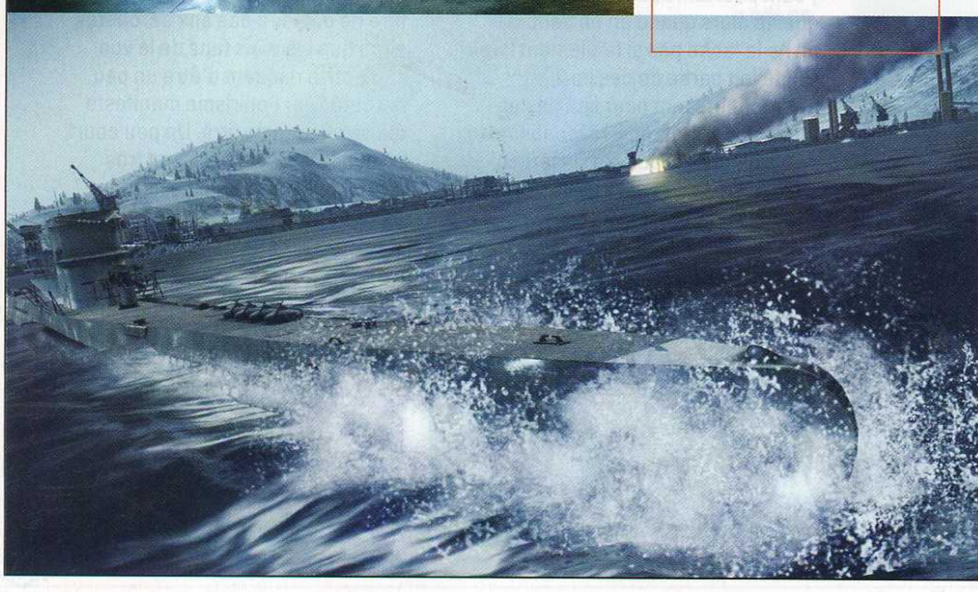
Première nouveauté, et de taille, le mode « FPS » permettant au joueur de se balader dans son étroit royaume de ferraille. Plus qu'un simple ajout cosmétique destiné à déclencher des « aaah » et des « oooh » chez les amateurs, le relationnel entre le capitaine et ses hommes devrait jouer un rôle capital dans l'accomplissement des missions de la campagne principale. Il sera même possible de distribuer des bons points aux plus méritants afin d'augmenter leur efficacité ! Au-delà de cet aspect social dont on attend déjà beaucoup, le titre nous collera le plus souvent l'œil au périscope afin d'observer les mouvements ennemis pour ensuite prendre la bonne décision. Généralement, cela se traduit par une torpille dans les fesses une fois que toutes les conditions sont remplies pour toucher au but. Complet, riche, original, Silent Hunter 5 s'annonce également magnifique avec des effets aquatiques encore jamais vus. À quel prix ? Pas grand-chose, finalement, l'équipe tablant sur un Quad Core, 2 Go de Ram et une 8800 GT (ou ATI 4850) pour mettre tous les détails à fond en 1280*1024. Rassurant, si on omet le fait que les développeurs roumains ne semblent pas encore avoir découvert les écrans panoramiques.

Yavin





Le moteur graphique s'annonce impressionnant pour un tel jeu.







Bordel, je ne sais pas ce que j'ai mangé à midi, mais ça passe pas du tout !



Laisse-moi deviner… Un regard de braise, une armure clinquante, une épée à la hauteur de ton énorme ego… Tu es ? Tu es ? Un paladin !

Il est des moments de bonheur qui semblent prendre un malin plaisir à m'échapper encore et toujours. Ainsi, ma femme se décidera-t-elle un jour à m'accueillir le soir après une dure journée de travail dans cette tenue de soubrette achetée à grands frais à Noël dernier ? Et ces deux dernières semaines de honte vidéoludique

GENRE
Retour du fils prodigue
ÉDITEUR
Electronic Arts
DÉVELOPPEUR
ioWare/Canada
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2009

DRAGON AGE ORIGINS

face à un Lucky triomphant à Canabalt ? Arriverai-je à y mettre un terme avant que mon index gauche ne s'atrophie ? Dans un cas comme dans l'autre, rien n'est moins sûr ! Pour autant, dois-je me laisser gagner par le désespoir ? Cette galette plastique de douze centimètres posée sur mon bureau, et accompagnée de la note manuscrite « Preview Dragon Age, trois pages » répond à cette question, et me prouve une nouvelle fois, si c'était nécessaire, qu'il ne faut jamais baisser les bras. En effet, ce n'est pas moins de huit ans qu'il m'aura fallu attendre pour voir surgir une suite à cette série d'anthologie qu'a été Baldur's Gate. Huit ans d'attente, qui ouvrent sur une question des plus angoissantes : l'équipe de BioWare a-t-elle été à la hauteur des espoirs que l'on plaçait en elle ?

Du neuf avec du vieux

Et sans la moindre hésitation, je répondrai : oui, cent fois oui ! Car jouer à Dragon Age Origins, c'est d'abord prendre un bon bain de jouvence : l'interface de jeu affichant les visages de nos héros dans un coin de l'écran, ces petits ronds colorés qui apparaissent autour des personnages sélectionnés, jusqu'au modèle de représentation du terrain,

Bon, je pense qu'il est temps d'aller prendre une bonne douche !





très proche de la fameuse vue en 2D isométrique, tout vous rappellera le diptyque baldurien. D'autre part, si BioWare a préféré délaisser l'univers hérité de Gary Gigax, ce dernier n'en a pas moins conservé une forte emprise sur l'orientation du gameplay : des monstres fantastiques, des trésors par milliers, des donjons sous forme de zones à explorer, et un scénario aux allures épiques. On retrouve tous les classiques qui ont fait le succès de ce que l'on appelle aujourd'hui les RPG old school.



Il y avait des fans de David Carradine dans l'équipe de développement ?

Sauver le monde, c'est ma grande passion

Bon… La première étape, nous venons de la franchir. C'est celle qui consistait à faire rapidement un tour du propriétaire pour ensuite pousser des cris de bête en rut, tellement Dragon Age va tout casser, tellement on attend sa sortie avec une impatience non dissimulée. Reste maintenant à attaquer le gros du travail, et à vous faire découvrir plus précisément les différents ingrédients qui composent le cocktail. Tout commence par une cinématique pleine d'entrain, qui vous expliquera que le monde de Thedas est, une fois de plus, au bord du chaos, et qu'il attend comme une grosse feignasse le héros qui le sortira de la mouise. Oui, je sais, c'est classique et sans surprise. Ceci étant dit, après avoir traîné mes guêtres sur Drakensang ou Risen, des titres résolument moins épiques, je reconnais éprouver une certaine satisfaction à retrouver mon costume de sauveur de l'univers. Deux clics plus tard, j'arrive au passage obligatoire de la création de mon avatar. Sont mis à ma disposition trois races (humain, elfe et nain), trois classes (guerrier, mage et voleur), et un profil historique, qui déterminera mon lien avec la communauté raciale à laquelle je serai rattaché. Les combinaisons paraissent assez limitées au premier abord, mais rassurez-vous, les choses vont très vite s'étoffer. En effet, dès le niveau 7, votre personnage devra choisir une spécialisation. De voleur, vous deviendrez donc ranger, barde, ou assassin, et acquerrez de nouvelles compétences. Et ce choix vous sera de nouveau proposé au niveau 14. Ensuite, et c'est l'une des grosses particularités de Dragon Age, votre profil historique et votre race influeront de manière significative sur votre intégration dans le jeu.

Lutte des classes

Prenons en exemple Thiébaut (Monfils), un nain voleur né dans les bas-fonds de la cité souterraine d'Orzammar. Il découvrira avec effroi qu'il fait partie de la caste des Pariah : il est donc sans le sou, et joue les larbins pour un chef de guilde local. Pour couronner le tout, sa sœur se prostitue ! Il devra donc composer avec ce passif plutôt ingrat et se frayer un chemin vers une plus haute destinée. Au contraire, le jeune Edmond (Prochain) a tout pour plaire : du haut de ses 1,80 m de noblesse et d'humanité, il voit la vie en rose au sein de son château 5 étoiles. Un bonheur qui ne durera qu'un temps, puisqu'il va rapidement se faire voler titres, maison et famille par son voisin, un seigneur bien décidé à utiliser l'épée à deux mains et la catapulte comme ascenseur social ! Edmond devra donc lui aussi trouver sa voie, entre envies de vengeance et quêtes









Vous êtes sûr de ne pas vouloir discuter des termes de votre reddition ? C'est votre dernier mot ?



Quelle mort peu glorieuse pour un paladin ! Etouffé pour une pluie de postillons !

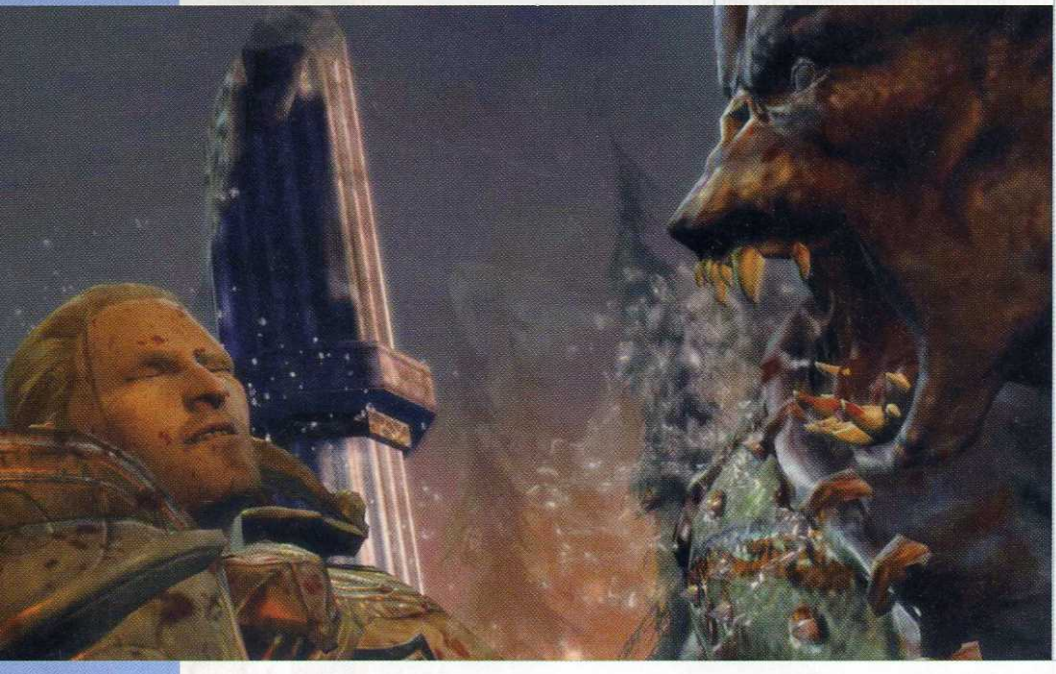
héroïques. Ce choix de personnaliser au maximum le début de l'aventure est habile. D'une part, il vous permettra de vous glisser rapidement dans la peau de votre avatar, quel qu'il soit. Il offrira également des points de vue très différents sur l'univers de Thedas, puisqu'au-delà de la phase d'introduction, les personnages rencontrés auront des réactions et des comportements qui tiendront compte de votre passé.

Ooonlyyyy... Yoooouuuuuu

Pour la suite, on retrouvera une progression plus classique : vous découvrirez le continent grâce à une carte, qui vous affichera les zones explorables, et multiplierez les rencontres et les quêtes. Et si les relations sociales n'ont certes pas le réalisme qu'offrait Risen, elles n'en restent pas moins très intéressantes. D'abord, parce BioWare a su faire montre de toute son expérience dans l'élaboration des dialogues : qu'ils soient graves, décalés, ou carrément irrespectueux, ils tombent toujours juste, et leurs auteurs n'ont pas hésité à se fendre de quelques réparties bien senties. Un constat qui fait plaisir, dans la mesure où cet aspect du jeu est souvent assez rébarbatif. De même, la gestion de vos compagnons vous réserve quelques nouveautés sympathiques : chacun d'eux (vous pourrez en contrôler jusqu'à trois) disposera d'un indicateur qui mesurera son affinité vis-à-vis de vous. Celle-ci pourra varier selon vos actes et vos remarques à leur encontre. Rien de vraiment inédit, me direz-vous, à deux exceptions près : pour entretenir cette amitié, vous pourrez leur offrir des cadeaux ! Bijoux, statuettes tribales, pneus de bagnole, seront autant d'offrandes pour faire remonter votre cote de popularité, avec à la clé, des bonus non négligeables, sur les soins que la personne vous prodiguera ou la ferveur qu'elle mettra pour vous défendre. L'occasion, également, d'accéder à quelques bonus scénaristiques, romance, ou autre.

Du sang, des tripes et des boyaux

Un personnage qui en jette, une ambiance old school, de l'humour, du romantisme... Il ne manquait plus à ce tableau idyllique qu'une bonne dose de brutalité moyenâgeuse, et là encore, BioWare frappe fort. Un peu trop fort, peut être. On ne peut pas dire que ce soit la sensibilité qui m'étouffe, et pourtant, le déluge d'hémoglobine offert par Dragon Age m'a impressionné : rares sont les cinématiques où nos héros ne se retrouvent pas couverts du sang ou des organes vitaux de leurs adversaires. Chaque coup porté est une occasion supplémentaire de repeindre votre écran en rouge vif, et les combats se terminent régulièrement par des fatalities plus gores les unes que les autres !
Une violence qui, fort heureusement, n'enlèvera rien au plaisir que vous aurez à enchaîner les affrontements épiques. Comme attendu, ceux-ci se dérouleront en temps réel, mais pourront être mis en pause, pour



que vous puissiez distiller vos instructions aux différents aventuriers qui composent votre groupe. Et vu le nombre de compétences de chacun, tous les buffs d'attaque et de défense et les sorts, certains combats seront de grands moments de réflexion tactique. Un aspect qui sera encore renforcé par la possibilité de créer pour chaque membre des macros qui s'appliqueront en sus du comportement par défaut. Ainsi, mon barde fera généralement bien attention de rester à l'écart de la mêlée en balançant un maximum de flèches meurtrières. Mais si mes points de vie venaient à tomber sous un certain pourcentage, il s'interromprait et viendrait me prodiguer les soins d'urgence. On peut aussi imaginer l'élaboration de tactiques intégrant les compétences offensives de plusieurs personnages. Bref, c'est que du bonheur ! Alors bien sûr, je le sais : à Joy, on n'a comme règle d'or de ne pas se prononcer sur la base d'une simple preview. Toutefois, compte tenu de l'avancement du jeu, on ne risquera pas grand-chose en vous confiant que oui, Dragon Age sera vraisemblablement une réussite, et sans doute même, une grande réussite.

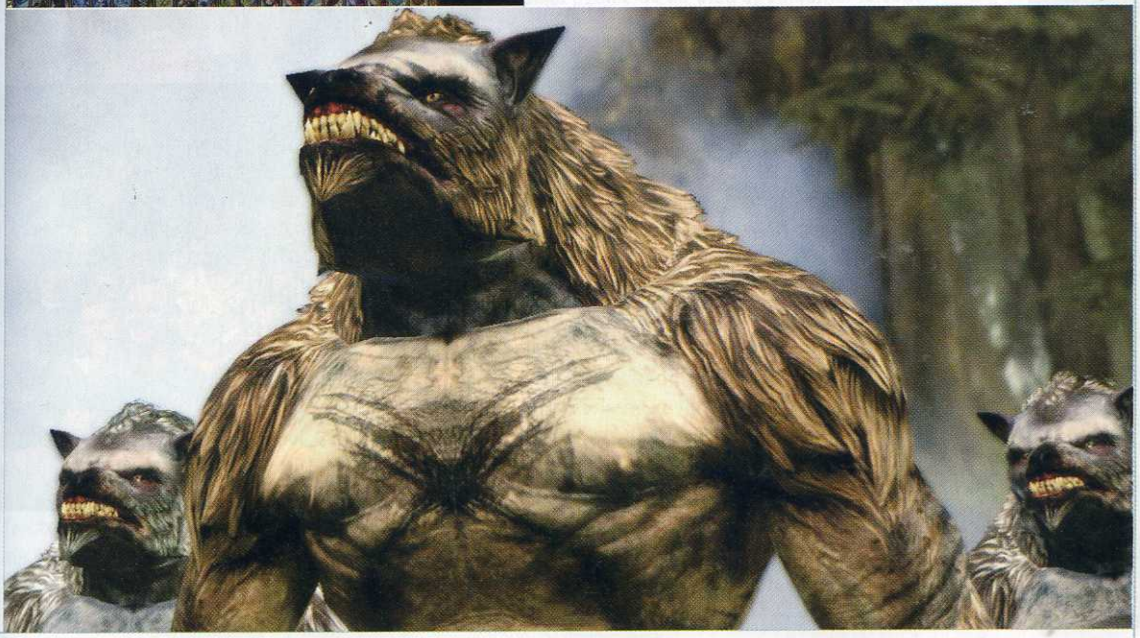
Kracoukas



Dragon Age Origins ! Avec un nom pareil, c'était couru d'avance que j'allais finir par rencontrer que des ragondins.







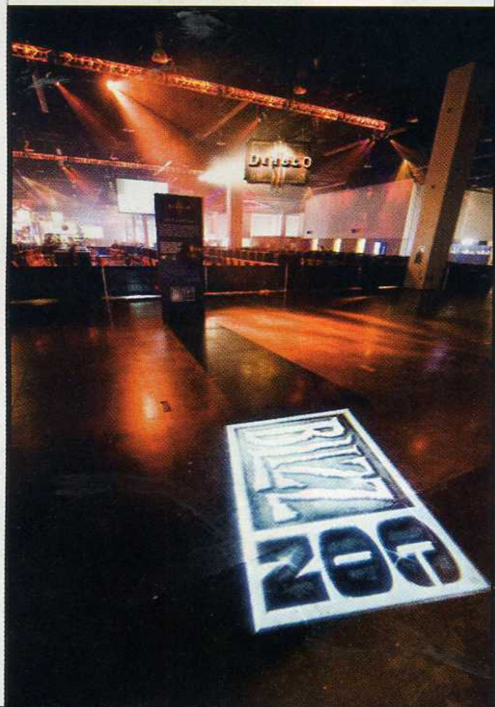


Blizzcon 09

Blizzard fait son Salon

Après le Blizzard World Wide Invitational 2008, je pensais naïvement être prêt pour cette Blizzcon. Je savais que tous les tickets seraient vendus et que le Salon dédié au studio Blizzard serait plein, mais quand même… 25 000 places à 70 euros pièce vendues en moins d'une minute ? Comment aurais-je pu imaginer un truc aussi énorme ?
Le 21 août, Los Angeles a vu débarquer un drôle de raid à ses portes. L'instance, c'est la Blizzcon, un donjon héroïque où les fans viennent louer la firme californienne qui a engendré World of Warcraft. Certes quelques rares illuminés n'étaient là que pour le concert d'Ozzy Osbourne. D'autres petits malins désiraient juste obtenir les goodies « offerts » avec le billet d'entrée pour les revendre sur eBay. Cosplayers, simples joueurs, joueurs pros, amateurs de produits dérivés… Il y avait des activités pour contenter tout le monde ! Pourtant ce vendredi-là, si le Convention Center d'Anaheim était pris d'assaut, c'est que les fanboys Blizzard attendaient l'annonce de Cataclysm. Plusieurs semaines avant la Blizzcon, il se racontait déjà tout et n'importe quoi sur cette troisième extension de World of Warcraft. Comment distinguer le vrai du faux ? La cérémonie d'ouverture devait remettre les pendules à l'heure.





Deux heures de queue pour tester un jeu, des jolies filles à moitié nues déguisées en succubes… Pas de doute, nous sommes à la Blizzcon ! Vous voulez savoir de quoi l'avenir de Blizzard sera fait ? Vous avez frappé à la bonne porte !

par Lucky

Mass Hysteria

Le discours d'ouverture est toujours le moment clef d'un Salon Blizzard. C'est là que la société fait ses plus grosses annonces histoire d'accueillir chaleureusement les fans. Qui dit moment clef, dit aussi tension. Et à 11h30 dans le Hall D, la tension est très nettement palpable dans l'assistance, et au micro, Mike Morhaime, P.-D.G. de la firme, en joue. Toutes les deux minutes, il annonce qu'il a un truc à annoncer, puis revient sur Battle.net, le film WoW ou encore sur le solo de StarCraft II… À force d'attendre, les fans, ou du moins le mec assis à ma gauche, deviennent à moitié fous. Puis… VLAN ! Le moine de Diablo III débarque. Première vraie annonce, premier



Elle sentait la testostérone cette cérémonie d'ouverture, c'est moi qui vous l'dis !







Les fans arts les plus réussis ont eu droit à leur Hall of Fame.



À vue de nez, le stand Diablo III comptait environ 300 PC.



Mike Morhaime P.-D.G. de la firme a assuré le spectacle.

instant de magie. La foule braille tant qu'elle peut, les flashs d'appareil photo crépitent de partout. Il pleut de la lumière. Mon voisin, encore lui, saute et hurle dans tous les sens. Étonnamment, à ce moment, la tension est encore remontée, car cette fois tout le monde le sait, Cataclysm doit arriver sur écran géant. Effectivement, il arrive sous un tonnerre d'applaudissements et de cris. Chauffée à blanc pendant une demi-heure, la foule ne tient plus. Après le Salon parisien de l'an dernier, je ne m'attendais pas à ça. Cette fois, mon voisin pleure. Les nerfs ont lâché.

Kill Bill

Un peu sonné par le spectacle de cette hystérie collective, je décide d'enquêter sur le moine de Diablo III. S'il n'y avait pas déjà eu 2 heures de queue pour tester la bête, j'aurais foncé sur les machines de test, mais à défaut, un développeur fait très bien l'affaire, surtout quand il s'agit de Jay Wilson, lead game designer de Diablo III. « Tout d'abord, ce moine n'a rien de commun avec le moine d'Hellfire (Ndr : pour mémoire, cette fade extension de Diablo est signée Sierra). Nous l'avons pensé comme un combattant corps à corps à la fois très puissant, très rapide et très fragile. Il peut frapper ses ennemis du poing, de la paume ou du pied et combiner le tout.





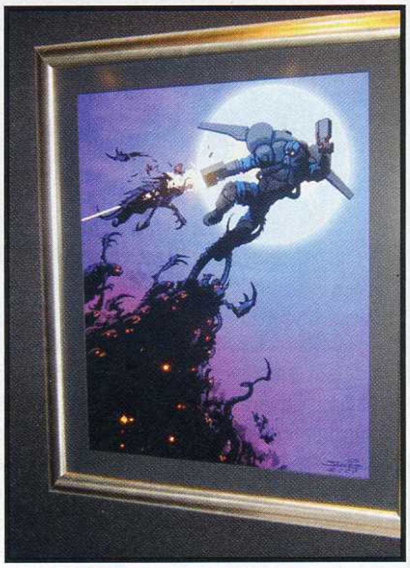
Au final, il a un petit côté personnage de jeu de combat qui nous plaît beaucoup ». Cinq minutes plus tard, je découvre des machines de test en salle de presse. Le « monk » est un vrai tueur. Façon Dragon Ball, il peut disparaître un instant, frapper un adversaire distant et revenir à sa position initiale. Mais surtout, Blizzard a pompé Kill Bill sans honte pour ce qui est de « la technique des cinq points et la paume qui font exploser le cœur ». En échange de presque tout votre mana, vous pouvez condamner un adversaire en un coup. Il s'immobilise. Une icône de cœur bat quelques secondes au-dessus de sa tête... puis il explose en tuant tous les ennemis alentour. Grandiose. Ce premier contact avec Diablo a confirmé toutes les bonnes choses qu'on pensait de lui. Il est beau, il bouge bien, et remplaçant les potions par des orbes de vie, le gameplay a vraiment gagné en nervosité. Les joueurs appréciaient visiblement ça : de tous les jeux testables du Salon, Diablo III est celui qui a drainé le plus de public ! Je serai bien resté des heures à vous parler de ce jeu, mais vu qu'on ne devrait pas le voir avant au moins début 2011, penchons-nous sur des titres moins chimériques comme... StarCraft II.



Après avoir vu un succube en culotte tous les deux mètres, je suis rentré à Paris complètement fou.

Et StarCraft II alors ?

Après la cérémonie d'ouverture, une idée sombre germait dans mon esprit fourbe. Maintenant que le public a enfin pu s'essayer à la campagne solo de StarCraft II, a-t-on déjà tout dit sur ce jeu ? « Pas encore, me réplique Dustin Browder, leader du projet. L'éditeur et Battle.net 2.0 réservent encore beaucoup de surprises au joueur ! Vous verrez ! ». Pour tout vous avouer, j'étais sceptique. Après la conférence Battle.net 2.0 (voir encadré B.net 2), j'étais même sûr que l'on n'apprendrait rien de plus sur le jeu en lui-même. Et puis... « Jesus Christ on a bike ! », comme disent nos amis anglais, j'ai assisté à LA démo qui tue de cette Blizzcon. Oubliez Cataclysm, enterrez le moine de Diablo et toutes ces fausses surprises qui avaient déjà à moitié filtré sur le Net. La grosse claque de l'événement c'était bel et bien l'éditeur de StarCraft II. Après le phénoménal succès du mod Defense of the Ancients pour Warcraft III, Blizzard a pris conscience qu'il fallait donner plus de possibilités créatives aux moddeurs dans l'intérêt des joueurs et de la firme. Pour présenter son éditeur, Dustin avait une jolie phrase toute faite : « Tout ce que nous avons fait, vous pourrez le faire et même aller encore plus loin ! ». Je ne vais pas vous romancer ça plus longtemps. Le Monsieur a présenté trois mods créés en interne par le staff de Blizzard. Si le premier n'était qu'un petit programme Dota-likisant avec déformation du terrain, le second était un TPS et le troisième un shoot them up 2D de la vieille école. Tout ça avec un simple éditeur ! Le pire dans cette affaire c'est que presque personne n'était venu voir ce prodige et que la nouvelle est passée relativement inaperçue. Alors que bordel... Faire un TPS avec un RTS ! Non mais vous vous rendez compte ? Un monde entier de possibilités semble s'ouvrir à la communauté. Vraiment, si là vous ne sentez pas monter en vous une irrépressible envie de courir nu dans la rue et d'embrasser votre boulangère, fermez ce magazine et remettez-vous en question.

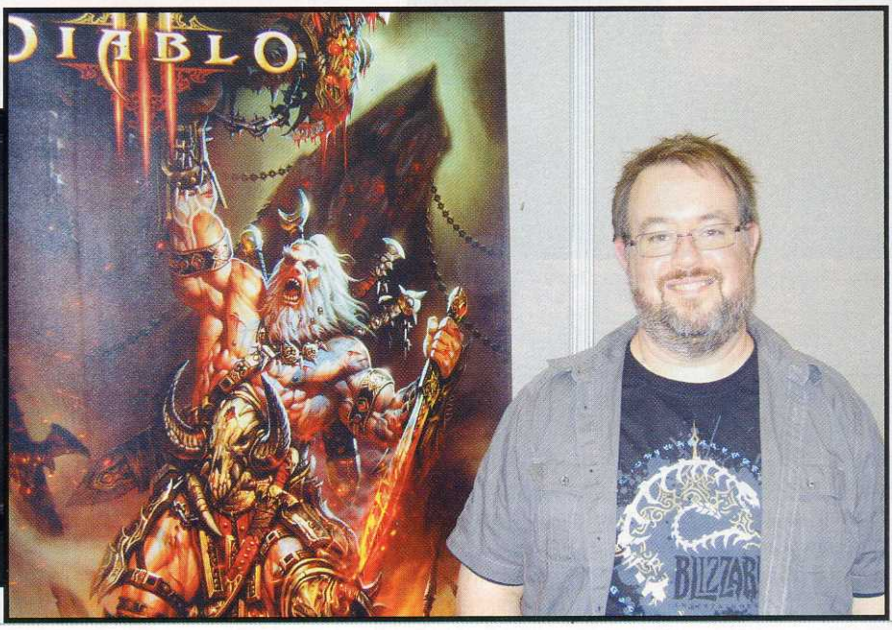


Jay Wilson, l'heureux papa de Diablo III.

Le meilleur, tout simplement

Tant qu'à parler de remise en question, je terminerai ce rapide tour d'horizon de la Blizzcon 09 en m'attardant sur le discours d'ouverture de Mike Morhaime. Lui semble très bien savoir ce qu'il veut. En effet, le Monsieur a déclaré vouloir faire de sa société « la meilleure boîte de jeu ». Rien que ça ! Il ne m'en fallait pas plus pour troller gentiment à l'encontre des anti-Blizzard. Chaque matin en arrivant au taf, les employés Blizzard renouvellent leur foi. En effet, au pied de la statue de Thrall située au cœur du campus Blizzard d'Irvine, la firme californienne a gravé dans la roche ses huit préceptes directeurs. Entre « Le gameplay passe avant tout » et « Réveillez le geek qui sommeille en vous », mon attention s'est attardée sur une maxime depuis trop longtemps perdue : « Chaque voix compte ». J'ai évoqué la question avec Jay Wilson : chaque voix compte-t-elle vraiment ? « Depuis la première présentation de Diablo III, nous avons modifié pas mal d'effets visuels. Certains membres de l'équipe jugeaient en effet qu'ils alourdissaient l'action et la rendaient brouillonne. Untel n'aime pas ce qui a été fait ? Tel autre a une meilleure idée ? Dans ce cas,











Battle.net devrait supporter les discussions vocales cross-game.

il n'y a pas à hésiter, il faut modifier le code source. Nous savons bien que les fans aimeraient voir les jeux rapidement, mais il arrive qu'on passe des jours à pinailler sur un détail… Le vrai problème finalement, c'est que tout le monde peut avoir une bonne idée et qu'on ne peut l'ignorer ! ». Une réponse sublime, formulée sans l'ombre d'une hésitation. Là nous touchons du doigt LE truc de Blizzard : malgré son gigantisme, cette équipe sent la passion. À cette Blizzcon 09, le mot « passion » était d'ailleurs sur toutes les lèvres. Alors bien sûr, la firme semble prendre un monopole non négligeable sur certains genres, et bien entendu, les joueurs ont peur.
Ils craignent que tous les MMO ne deviennent des World of Warcraft, qu'aucun Hack'n Slash n'arrive un jour à surclasser Diablo ou que Joystick finisse par ne plus parler que de Blizzard… Mais quand même ! Ces gars-là ont un discours sain et n'ont jamais encore fait ce faux-pas que ses détracteurs guettent patiemment. Et finalement qu'attend-on d'un studio sinon de bons jeux ?

BATTLENET

Une question à Rob Pardo architecte de B.net 2.0

Joystick : Vous annoncez que les joueurs intéressés pourraient vendre leurs cartes et mods sur le Marketplace de Battle.net 2.0. N'est-ce pas ce que Valve aurait dû faire avec Steam ?

Rob Pardo : (rires) Ils ont embauché la team de Counter-Strike, non ? Alors Valve fait certes peu d'élus, mais donner un job aux moddeurs talentueux reste un très bon moyen d'encourager la communauté entière ! Chez nous, les créateurs sont récompensés à la hauteur de leur succès. Faites un bon travail et les joueurs l'achèteront !

Battle.net 2.0

S'il n'était pas mort depuis 127 ans, Charles Darwin vous le dirait mieux que moi : rien n'arrête l'évolution. De même qu'un beau jour le singe est devenu l'homme, et que l'éponge est devenue Bob, Battle.net s'apprête à devenir Battle.net 2.0.

Pour ceux qui auraient passé cette dernière décade chez les Ingalls, B.net est le portail de jeu de Blizzard. En 1996, quand vous vouliez guerroyer sur Diablo via le Web, vous vous connectiez sur le site en question pour trouver des partenaires de jeu. Aujourd'hui, la firme d'Irvine semble construire chacun de ses projets autour de la version 2.0 de Battle.net avec un objectif simple : souder la communauté des fans. À partir de l'usine à gaz d'hier, Blizzard entend créer un réel « réseau social ». Ainsi, à l'instar de ce que propose Valve avec Steam, vous pourrez éditer votre profil de joueur, collectionner les succès des divers jeux Blibli, ou envoyer à tout moment un message à vos potes du genre : « Hey n00b ! Lâche ton WoW que je t'éclate sur Diablo ! ». Mais bref, comme disait Pépin-le, tout ça est relativement classique. Approfondissons, voulez-vous ?

Money ! Money ! Money !

Notre lectorat étant blindé d'aimables moddeurs avides de gloire, de femmes et d'argent, je tiens maintenant à aborder le sujet du Marketplace. Désormais, les créateurs de contenus perso auront la possibilité de publier leur travail directement sur les serveurs Blizzard. Centralisées, sur Battle.net, les cartes custom pourront être téléchargées, notées et commentées d'un simple clic, mais surtout, et là je m'adresse à vous, cupide lecteur : les créateurs sûrs d'eux pourront vendre leurs productions s'ils le souhaitent ! Si je vois d'ici les plus talentueux se payer de superbes yatchs, j'imagine aussi très bien les plus lamentables se faire huer par une foule hystérique.
Mais comme on dit chez moi : c'est l'jeu ma pauv'Lucette !

B.net et StarCraft II ?

En soi, la refonte de Battle.net n'aurait rien d'exceptionnel si elle s'en tenait là, mais là où Blizzard frappe fort, c'est qu'il compte créer un support personnalisé pour chacun de ses jeux. Le seul exemple concret que nous ayons sous la main pour le moment, c'est le ranking system de StarCraft II. En gros, selon votre niveau, vous serez classé dans une des huit leagues en place. Chaque league comprend elle-même plusieurs championnats encore classés par niveau. Terminé le temps où vous étiez 75 000e mondial. Désormais, vous jouerez serré avec des adversaires à votre mesure, avant d'en découdre en fin de saison dans un grand tournoi. Blizzard compte ainsi relancer l'intérêt de la compétition chez les non hardcore gamers, sans les dégoûter du jeu en ligne comme c'était le cas auparavant.
Sur le papier Blizzard semble avoir retenu la leçon de ses erreurs passées, espérons juste que la pratique soit à la hauteur de la théorie. Verdict sur B.net 2 au premier semestre 2010.

R.U.S.E.

GENRE
STR
ÉDITEUR
Ubisoft
DÉVELOPPEUR
Eugen Systems/ France
SORTIE PRÉVUE
2010

Pour (re)présenter le jeu de stratégie développé par les Frenchies de Eugen Systems, Ubisoft nous a conviés dans les locaux de l'Échangeur à Paris, « lieu de partage de l'innovation technologique et marketing ». Comprenez que les petites et grandes entreprises de ce monde peuvent venir y découvrir les dernières technologies dans le domaine de la relation client : RFID, écrans 3D, nouveaux moyens de paiement, etc. Mais si Ubisoft nous a fait venir à l'Échangeur, c'est surtout parce qu'on pouvait essayer R.U.S.E. sur une véritable table tactile – qui coûte un bras pour le moment – et sur un PC dernier cri. Nos premières impressions sur un STR à fort potentiel.



Graphiquement, R.U.S.E. n'est pas si loin de l'indétrônable référence World in Conflict. La texturisation est moins aboutie mais la profondeur de champ visuel est hallucinante.



Poker menteur

Un petit rappel s'impose tout de même. R.U.S.E. est un STR Seconde Guerre mondiale (sic !) caractérisé par la possibilité de « manipuler les informations ». Imaginez un STR très classique donc, avec une myriade de bâtiments, des unités, des améliorations et une immense carte, et saupoudrez le tout par le concept évoqué ci-dessus. Concrètement, manipuler les informations veut dire que vous allez pouvoir créer des leurres, cacher de véritables unités ou encore passer au rayon X une zone quelconque pour y découvrir ce qui s'y cache. Tout est centré autour de cette idée, via des « cartes de ruse », limitées en nombre et en utilisation. Bien entendu, la chose prend tout son sens en multi : vous mettez un leurre à l'Ouest de la base ennemie pour attaquer à puissance maximale à l'Est. Malheureusement, votre adversaire a déjà « rusé » et découvert votre petit manège. Il a donc massé toute son armée à l'Est. Anticipant son anticipation, vous avez heureusement calé quelques véritables chars derrière vos leurres à l'Ouest, et cætera, et cætera… On nous promet des possibilités nombreuses et entre deux joueurs retors (Savonfou et Kracoukas au hasard) des escarmouches particulièrement animées. On veut bien le croire.

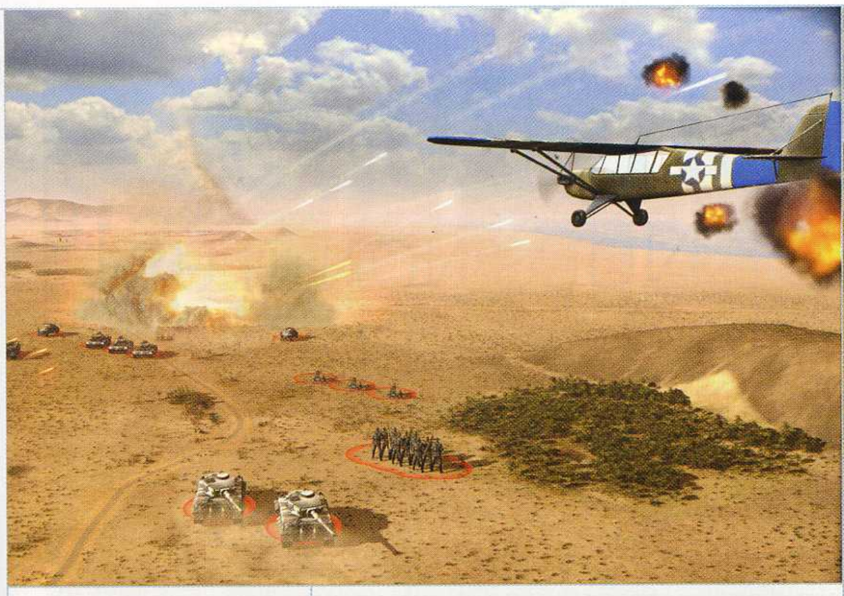
Comme je vous disais, avec la vue satellitaire, les unités sont massées sous forme de jetons à la manière d'un jeu de plateau.





Exigeant malgré tout

Après quelques parties, on peut déjà vous dire que le joueur de STR avancera quand même en terrain connu. Volonté de séduire





Dans un jeu tel que R.U.S.E., l'avion de reconnaissance a une importance toute particulière.

les joueurs console oblige (une sortie est également prévue sur Xbox 360), R.U.S.E. sera très accessible. J'en veux pour preuve un début de campagne solo très scripté, où l'on est constamment pris par la main et dirigé dans nos divers choix. Gageons que l'intelligence artificielle gagnera en roublardise au cours de la campagne. Pour autant, n'allez pas croire que l'utilisation des ruses, aussi bonne qu'elle puisse être, garantit une victoire sans contestation. Comme ça nous a été précisé, les ruses ne représentent qu'une « sous-couche de gameplay » et ne vous exonèrent en rien des traditionnelles phases de récolte, exploration, analyse de la topographie du terrain (se cacher dans une forêt ou une ville octroie divers bonus) et gestion des unités – même si cela n'a rien à voir avec la nervosité d'un StarCraft II ou la complexité d'un Supreme Commander. Transition toute trouvée (et absolument pas préparée), le Iriszoom Engine, un outil comparable à celui de SupCom, confirme par ailleurs toutes ses promesses. Il joue parfaitement son rôle, et on peut passer de manière très fluide d'une vue satellitaire (où les unités apparaissent sous forme de jetons) à une vue au ras du sol.

Prometteur mais...

Niveau ergonomie des contrôles, tout fonctionne sans accroc, du moins avec le couple clavier/souris dans les mains. La table tactile, c'est bien sympa, mais ce n'est pas encore aussi précis que nos vieux et chers contrôles. Là encore, on reste en tout cas dans quelque chose de très classique : la molette pour le zoom, le clic droit et gauche pour se mouvoir ou attaquer. Le petit plus, c'est l'interface vidée de tout superflu avec un menu rétractable (constructions, productions, utilisation des ruses) se résumant à une simple icône en haut à gauche de l'écran. Accessible, pas de souci, R.U.S.E. le sera.
Maintenant, gardons-nous de crier au génie tout de suite, si on a franchement été séduit par cette première approche (plus encore que lors de la première présentation), le titre de Eugen Systems a encore beaucoup à faire pour prouver que son concept de ruses tient la route sur le long terme et offrira pour chaque situation des possibilités tactiques différentes. Le jeu devra être extrêmement bien équilibré.
À bon entendeur !

Sundin

Comme souvent, l'artillerie est précieuse pour ouvrir une brèche dans les défenses ennemies.





gamescom 2009

VOUS N'Y ÉTIEZ PAS ? NOUS NON PLUS !

PAR LUCKY ET SUNDIN

245 000 visiteurs, 458 exposants issus de 31 pays et des stands gigantesques, la gamescom 2009 s'est d'ores et déjà imposée, et sans mal, comme le plus grand Salon du jeu vidéo européen. Un événement incontournable donc, sur lequel nous avons décidé de jeter notre regard le plus critique, avec le recul.

Commençons par enfoncer des portes ouvertes : il n'y a pas que le jeu vidéo dans la vie. Derrière l'épaisse façade du gamer se tapit toujours un taxidermiste zélé ou un maladif collectionneur de meubles IKEA. Voilà pourquoi, par souci d'honnêteté, la rédaction tient à vous signaler qu'elle n'était pas à la gamescom pour cause de jour de piscine. Mais nous avons beau n'être que des hommes, nous n'en demeurons pas moins des professionnels, d'où le présent papier. L'an dernier, la Games Convention de Leipzig s'était gentiment plantée. L'ex-ville du bloc de l'Est, trop excentrée et mal desservie, avait été boudée par le public. Pour que le Salon devienne l'incontestable pendant européen de l'E3, il fallait repenser sa localisation géographique. Et le moins qu'on puisse dire, c'est que, pour cette première édition dans la charmante ville de Cologne, la GC nouvelle formule s'est montrée à la hauteur de sa réputation. Grands studios, petites équipes, éditeurs mastodontes ou modestes financiers, tous les acteurs du petit monde vidéoludique avaient fait le déplacement pour le plus grand bonheur du public. Devant la profusion de jeux exposés, ce sont quelque 250 000 chalands qui se sont rendus en Allemagne, tongs aux pieds et sourire aux lèvres, pour apercevoir les hits de demain. Loin de toute cette foule, voici un petit panorama de tout ce que nous avons retenu de l'événement, paisiblement installés devant nos PC de bourgeois.



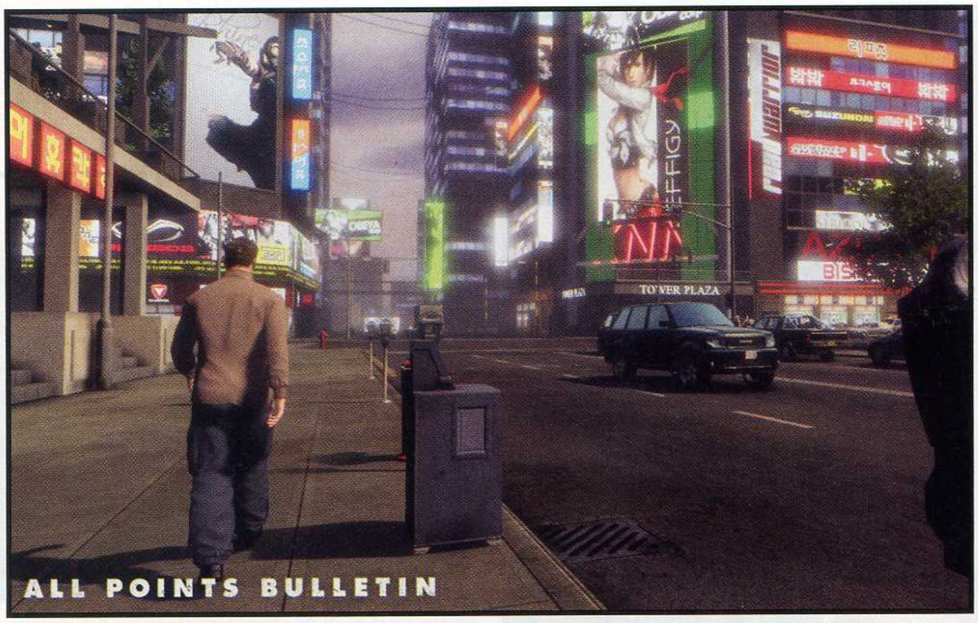
Regardez comme tous ces gens ont l'air heureux d'avoir quitté Leipzig.



Ne vous précipitez pas, y aura du Bratwurst pour tout le monde !

VALEURS SÛRES

À cause des rituels sataniques de Savonfou, la moitié des vierges parisiennes ont un Diablo III ou un Modern Warfare 2 scarifié sur la fesse droite. Il y a comme ça des softs incontournables dont la simple évocation met du soleil dans le cœur des gamers. Ces jeux étaient, bien entendu, présents à la gamescom. Si des titres comme Dragon Age ou encore StarCraft II n'ont plus rien à prouver à un public qui les attend déjà de pied ferme, il n'en était pas de même pour All Points Bulletin, qui s'impose



All Points Bulletin, un MMO qui va faire mal dans tous les sens du terme.

The Old Republic a tout pour réussir : une licence du tonnerre et des développeurs d'expérience.



pourtant comme l'une des plus agréables surprises de cette édition 2009. La bête, pour les cancres qui l'ignoreraient, est une sorte de MMO-GTA où chaque joueur serait un Niko Bellic en puissance. Pour la première fois, le public a pu s'essayer à quelques guerres de gangs « live », avec tout ce que cela implique de vols de bagnoles, meurtres ou autres braquages de banques. Si, jusque-là, nous savions que ce jeu avait un bon potentiel, nous pouvons maintenant affirmer que Realtime Worlds semble en mesure de l'exploiter. All Points Bulletin, retenez ce nom. Par ailleurs, tout comme à l'E3, Star Wars The Old Republic a également assuré le show. En s'attachant le savoir-faire de Mythic, le MMO de Bioware basé sur la très prestigieuse licence Stars Wars est parti pour devenir l'un des incontournables de ces prochaines années, que vous aimiez ou non les lasers qui font « Tziou ! ».

Assassin's Creed 2, beau mais plus seulement ?



REPENTIS

Ces licences-là veulent nous faire gober qu'elles ont changé, qu'elles ont retenu la leçon et qu'on ne les y reprendra plus ! Pourquoi pas, après tout ? Même si au fond de nos petits cœurs blasés par toutes les belles promesses de ces dernières années on n'y croit pas vraiment (avant de s'amuser avec les consoles, Peter Molyneux développait sur PC), on va quand même essayer de faire comme si, au moins pour cette fois. Et puis, il faut saluer les efforts des grands communicants de ces chers éditeurs, qui rivalisent de talent pour nous faire avaler tout et n'importe quoi. Mais de qui on parle ? De ces énormes licences, sur lesquelles comptent tant leurs géniteurs : les Command & Conquer 4, les Splinter Cell Conviction ou les Assassin's Creed 2. Trois monstres

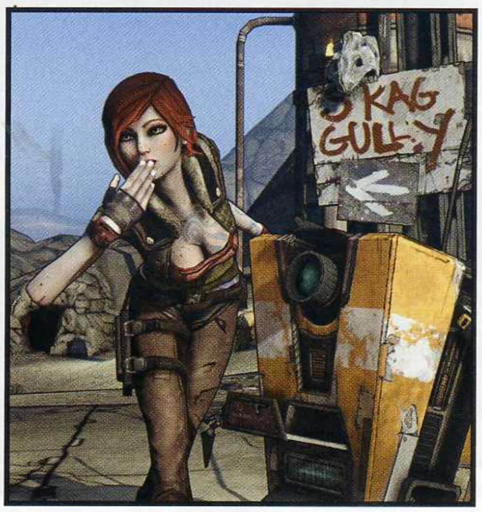


Avec Splinter Cell Conviction, Ubisoft ne rigole plus !



Guild Wars 2 se remontre... Il était temps.

qui promettent de faire mieux – et avec la manière – que leurs prédécesseurs. Plus sérieusement, on espère vraiment que ces trois-là donneront un coup de poignard à notre mauvaise foi et nous proposeront des expériences à la hauteur de leur budget. Un souhait qui concerne surtout Assassin's Creed 2, les plus récents Splinter Cell (2006) et Command & Conquer (2007) étant tout de même très bons. Question nouveautés, ce sont d'ailleurs Splinter Cell Conviction et Command & Conquer Tiberian Twilight (son nouveau nom de scène) qui promettent le plus. Ils ont en tout cas fait forte impression à mon ancien correspondant allemand de lycée, notre envoyé spécial à cette occasion. Pour Assassin's Creed, il s'agit plutôt de « consolider les bases » avec des missions plus variées et plus intéressantes, un monde plus dense et un univers des plus somptueux (époque de la Renaissance en Italie).



Borderlands, séduisant mais...



Call of Pripyat, un jeu avec de vrais bouts de chiens mutants dedans.

REVENANTS

Dans tout bon nanar américain bien mièvre, il y a toujours un moment où une femme aperçoit, en étendant son linge, la silhouette de son mari soi-disant mort au front. Grosse séquence émotion, la jeune non veuve fond en larme, et dans la salle de cinéma, toutes les filles se font enlacer par un voisin aux intentions plus ou moins pures. On n'avait jamais vraiment compris ces grands élans de romantisme avant d'apercevoir Alan Wake, et surtout Guild Wars 2 à cette gamescom. Comment dire ? Son trailer de présentation fait de cinématiques et de phases ingame nous a tout simplement scotchés. On sait que c'est en vain, mais on demande pardon à NCsoft pour toutes nos médisances passées sur ce jeu. Autre bonne nouvelle, malgré son développement chaotique, S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat est toujours en vie ! Pour la date de sortie en revanche, vous repasserez. Dans un registre plus terne, la prestation de Funcom avec la première extension d'Age of Conan était nettement moins convaincante. Vu de Paris, Rise of the Godslayer se résume à un nouveau territoire et une nouvelle faction. Alors quoi ? Vous avez viré tous vos directeurs de communication ou vous n'avez vraiment que ça à offrir ? AoC vient tout juste de reprendre un peu de poil de la bête, un nouvel échec serait sans doute fatal.



The Saboteur, un titre sous-évalué ?

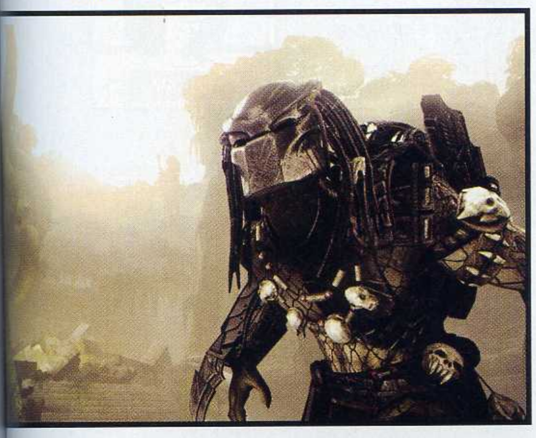


Singularity. Un titre qui pour le moment peine à se détacher de la meute des FPS sans personnalité.

SECONDS COUTEAUX

Si on avait mangé des carottes à midi (ça rend aimable), on les aurait appelés les outsiders ; ceux qui, si les valeurs sûres citées plus haut ne respectent pas leur cahier des charges, pourraient nous redonner le sourire. Voilà donc notre position pour les jeux qui suivent : on n'en rêve pas la nuit, mais on y jouera le jour avec un plaisir certain. Citons dans cette catégorie Supreme Commander 2, The Saboteur ou encore Borderlands. Du dernier, dont certains ont très gentiment souligné une ressemblance avec Rage, on savait déjà beaucoup (un univers atypique et des sensations de shoot assez médiocres) et peu à la fois (à quoi ça va ressembler au final ?). On ne peut pas dire que la gamescom ait dissipé nos doutes, puisque ce sont les mêmes impressions qui tournent en boucle, celles d'un jeu prometteur… mais qui doit s'affranchir d'une myriade d'imperfections ! Outre les émissaires de Gearbox, Chris Taylor avait également fait le voyage pour présenter son Supreme Commander, version « c'est encore plus fort que toi ». Le nouveau petit n'est plus édité par Sega d'ailleurs, mais par Square Enix. Et lui semble très bien savoir où il va. Si les développeurs ont dû revoir certaines de ses particularités (la gestion des ressources notamment, qui se veut maintenant beaucoup plus classique), ils ont su garder ce qui faisait le sel du titre : des batailles épiques qui mettront vos petits yeux en vrac. Si tout va bien, on devrait pouvoir vous donner nos premières impressions, souris en main, dans le prochain numéro. Dernier prétendant sur la brèche : The Saboteur, un ersatz de GTA dans une reconstitution du Paris annexé par les nazis, le tout avec un graphisme en noir et blanc à la Sin City. Là encore, pas de scoop incroyable lors de cette gamescom (on en savait déjà beaucoup, suite à notre reportage chez Pandemic), mais la confirmation que le titre possède un réel potentiel séduction. Verdict en décembre.

Aliens versus Predator. Y a encore du boulot…



INVISIBLES

Si Mickael Jackson et l'Abbé Pierre ne reviendront pas d'entre les morts pour les installer sur leurs machines, Uwe Boll, en revanche, cherchera sans doute à les immortaliser sur grand écran pour leur faire perdre les restes de leur dignité. « Eux », ce sont ces jeux qui ne changeront pas la face du monde. Les titres à niche, les énièmes resucées de hits d'antan, en un mot, les jeux boiteux qui avant même leur sortie semblent destinés à ne pas faire date. Dans le tas, je vous citerai le douteux Aliens versus Predator, grosse « refonte graphique ++ » du premier jeu qui, démo après démo, n'a pas l'air de s'améliorer bien vite. Les aliens sont toujours un poil trop lents et quelques raccords de textures foireux donnent au graphisme un aspect « scintillant » désagréable… Bref, ce n'est pas l'extase mais paradoxalement, le jeu semble avoir fait bonne impression. Dans une moindre mesure, Singularity joue, lui aussi, les hommes invisibles. Mais on décernera la palme Pierre Richard du jeu à grosse licence le plus sous-enthousiasmant de cette gamescom à Final Fantasy XIV. La démo du titre de Square-Enix, annoncé en grande pompe sur le Salon même, semble n'avoir fait rêver personne. Effectivement, les premières vidéos ingame n'ont rien de renversant, mais le pire, c'est que le principe même du jeu à base de « chacun progressera dans son coin dans la discipline qu'il voudra » nous rappelle étrangement le Wakfu « bac à sable » d'Ankama, qui, du haut de ses un an et demi de bêta, s'annonce comme un plantage mémorable. Si FFXIV veut dignement prendre le flambeau de FFXI, il va falloir cravacher !

LE MOT DE LA FIN

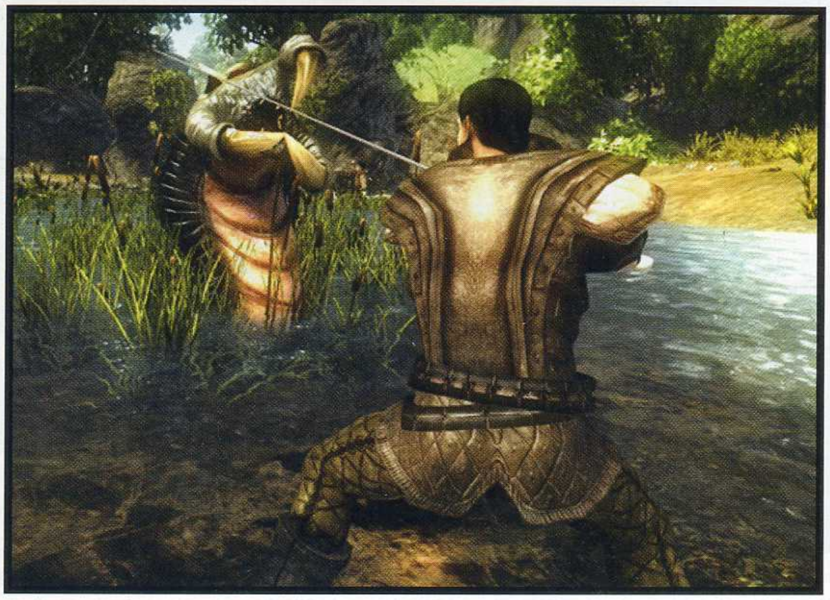
Avouons-le gaiement, malgré le succès certain de cette première édition, rien ne nous a véritablement estourbis dans cette gamescom. En partie parce que nous avions déjà vu l'écrasante majorité des jeux présentés, à l'E3 notamment. Pas d'annonces fracassantes donc, ni même de présentations époustouflantes (on ne va pas rabâcher sur Blizzard). On espérait, par exemple, une claque avec la démonstration du moteur de Crysis 2, cela n'a pas été le cas. Du moins de chez nous, on n'a pas vu grande différence avec les performances (exceptionnelles) du moteur de Crysis, premier du nom. Maintenant, si ça a pu faire rêver quelques Kevin (ceux qui ne dorment plus depuis l'annonce de la PS3 Slim), nous on dit : tant mieux ! Après tout, comme José Bové, nous sommes pour la paix et le bonheur dans le monde. La bonne nouvelle en revanche (ndLucky : semi-bonne nouvelle ?) – nous l'avions également souligné à l'E3 – c'est que tous les gros titres consoles sortiront en même temps sur PC, avec moins de doute que par le passé sur les optimisations de nos versions. On ne va pas s'en plaindre, même si dans l'absolu, on préfère de la bonne vieille exclu PC. Un Salon déjà populaire donc qui, s'il n'a pas brillé par le nombre de ses scoops, a offert à tous, grand public, éditeurs et journalistes, un premier avant-goût de cette fin d'année vidéoludique. C'est ce que nous retiendrons.

Rage était jouable… sur Xbox 360… Allez, ça va pour cette fois mais…



LE MOIS DE SEPTEMBRE EST SOUVENT UNE PÉRIODE CHARNIÈRE, UNE SORTE DE ROUND D'OBSERVATION AVANT LA GRANDE BATAILLE DE FIN D'ANNÉE. LES ÉDITEURS ET LES DÉVELOPPEURS SE REGARDENT ET SE JAUGENT, ANALYSENT LE CALENDRIER DES SORTIES, AJOURNENT PARFOIS CERTAINS DE LEURS PLUS GROS TITRES POUR MIEUX SE CONCENTRER SUR LES AUTRES ET METTRE EN PLACE LES DERNIERS RÉGLAGES. UNE PÉRIODE BOUILLONNANTE EN COULISSE AVANT LA SCÈNE, LA VRAIE, AVEC DES BLOCKBUSTERS TANT ATTENDUS. SEPTEMBRE EST DONC GÉNÉRALEMENT ASSEZ BARIOLÉ, FAIT DE TENTATIVES ORIGINALES (MINI NINJAS), DE JEUX SORTIS À LA HÂTE POUR ÉVITER LES POIDS LOURDS (EGO DRACONIS, CHAMPIONS ONLINE) MAIS AUSSI ET HEUREUSEMENT, DE QUELQUES SURPRISES QUE L'ON N'ATTENDAIT PAS SI BELLES (NEED FOR SPEED SHIFT OU RISEN). DE QUOI PRÉPARER NOS MACHINES EN DOUCEUR POUR LES HOSTILITÉS DES DEUX PROCHAINS MOIS.

Sundin



JEU DU MOIS

RISEN

ÉDITEUR DEEP SILVER
DÉVELOPPEUR PIRANHA BYTES/ALLEMAGNE

MINE DE RIEN, ON AURA EU UNE BELLE ANNÉE DE RPG. DRAKENSANG HIER (NUMÉRO 217), RISEN AUJOURD'HUI ET DRAGON AGE : ORIGINS DEMAIN, ON A CONNU PIRE COMME ANNUITÉ ! LES DEUX PREMIERS NOUS PROUVENT D'AILLEURS TOUT LE SAVOIR-FAIRE DE L'ÉCOLE ALLEMANDE, DONT NOTRE JEU DU MOIS, RISEN, SE PLACE DANS LA PLUS STRICTE LIGNÉE. AUSTÈRE ET PEU SÉDUISANT DE PRIME ABORD, LE NOUVEAU TITRE DES CRÉATEURS DE LA LICENCE GOTHIC RÉVÈLE PETIT À PETIT TOUTE SA SAVEUR ET SA PROFONDEUR. JEU DU MOIS !

Liberté d'expression



Y A PLUS DE SAISON ! PAS PARCE QUE L'ÉTÉ DURE DE MOINS EN MOINS LONGTEMPS, MAIS PARCE QUE LES ÉDITEURS ANNONCENT LEURS PLUS GROS TITRES (EN TOUT CAS CEUX QUI M'INTÉRESSENT) POUR DÉBUT 2010. DU COUP, JE NE SAIS PLUS QUOI DEMANDER AU PÈRE NOËL… SI CE N'EST QUE DRAGON AGE, MODERN WARFARE 2 ET LEFT 4 DEAD 2 TIENNENT BIEN LEURS PROMESSES !

Le jeu du moment
BATMAN : ARKHAM ASYLUM
Le jeu attendu
SPLINTER CELL CONVICTION



IL FAIT UNE DE CES CHALEURS AUJOURD'HUI QUE JE N'AI RIEN ENVIE DE VOUS DIRE. DU MOINS, MON CORPS NE LE PERMET PAS. ALORS CERTES, J'AURAIS PU ATTENDRE DEMAIN POUR TROUVER UN PEU D'ÉNERGIE MAIS 1- RIEN NE DIT QUE DEMAIN IL NE FERA PAS SI CHAUD. 2- DEMAIN EST UN AUTRE JOUR. SUR CE, JE M'EN RETOURNE SUR LEAGUE OF LEGENDS. BISOUS.

Le jeu du moment
LEAGUE OF LEGENDS
Le jeu attendu
LEAGUE OF LEGENDS



EN CE MOMENT LA PRESSE ARGENTINE FAIT SES CHOUX GRAS DE L'ALCOOLISME JUVÉNILE. LE SUJET ATTIRE TELLEMENT D'AUDIENCE QUE TOUT DEVIENT PRÉTEXTE À EN PARLER. UN MATIN, DE PETITS FARCEURS ONT ENVOYÉ LA RECETTE DU GROG DE MONKEY ISLAND À UNE CHAÎNE NATIONALE, EN LA PRÉSENTANT COMME LA NOUVELLE BOISSON EN VOGUE CHEZ LES JEUNES. LE SOIR MÊME, LE PRÉSENTATEUR DU JT COMMENTAIT D'UN AIR GRAVE : « VOUS VOUS RENDEZ COMPTE, ILS BOIVENT DE L'ACIDE DE BATTERIE ! C'EST GRAVE ! ».

Le jeu du moment
JEANNE D'ARC PSP
Le jeu attendu
DRAGON AGE

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

TOUT PUBLIC — PUBLIC AVERTI — PUBLIC ADULTE

LOCAL — Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

STOP SURARMEMENT — Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

STOP doublage pourri — Stop Doublage pourri

MEGASTAR joystick — Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



Left 4 Dead
Turtle Rock Studios/Valve Software

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis Warhead
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE



World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Dawn of war II
Relic entertainment/THQ

SPORT/SIMULATION



Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters

RACE 07
Simbin/Simbin

Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



World of WarCraft + Burning Crusade + Lich King
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Warhammer online : Age of Reckoning
Mythic Entertainement/GOA

JEU DE RÔLE



The Witcher
CD Projekt/Atari

Oblivion
2k Games/Bethesda

Drakensang
Radon Labs/DTP Entertainment



La grippe A vous angoisse ? Vous sursautez au moindre éternuement ? Vos petites mains s'usent à force de les laver toutes les dix minutes ? Faites comme moi, ne sortez plus, et découvrez les bienfaits de cet étonnant vaccin : un tiers de Risen, un tiers de Dragon Age, et un tiers de Runes of Magic ! Un cocktail également très efficace contre les coups de soleil, et les bouchons du périphérique parisien.

Le jeu du moment
Battre Lucky à Canabalt
Le jeu attendu
Wii Fit Plus (Maudite oisiveté !)



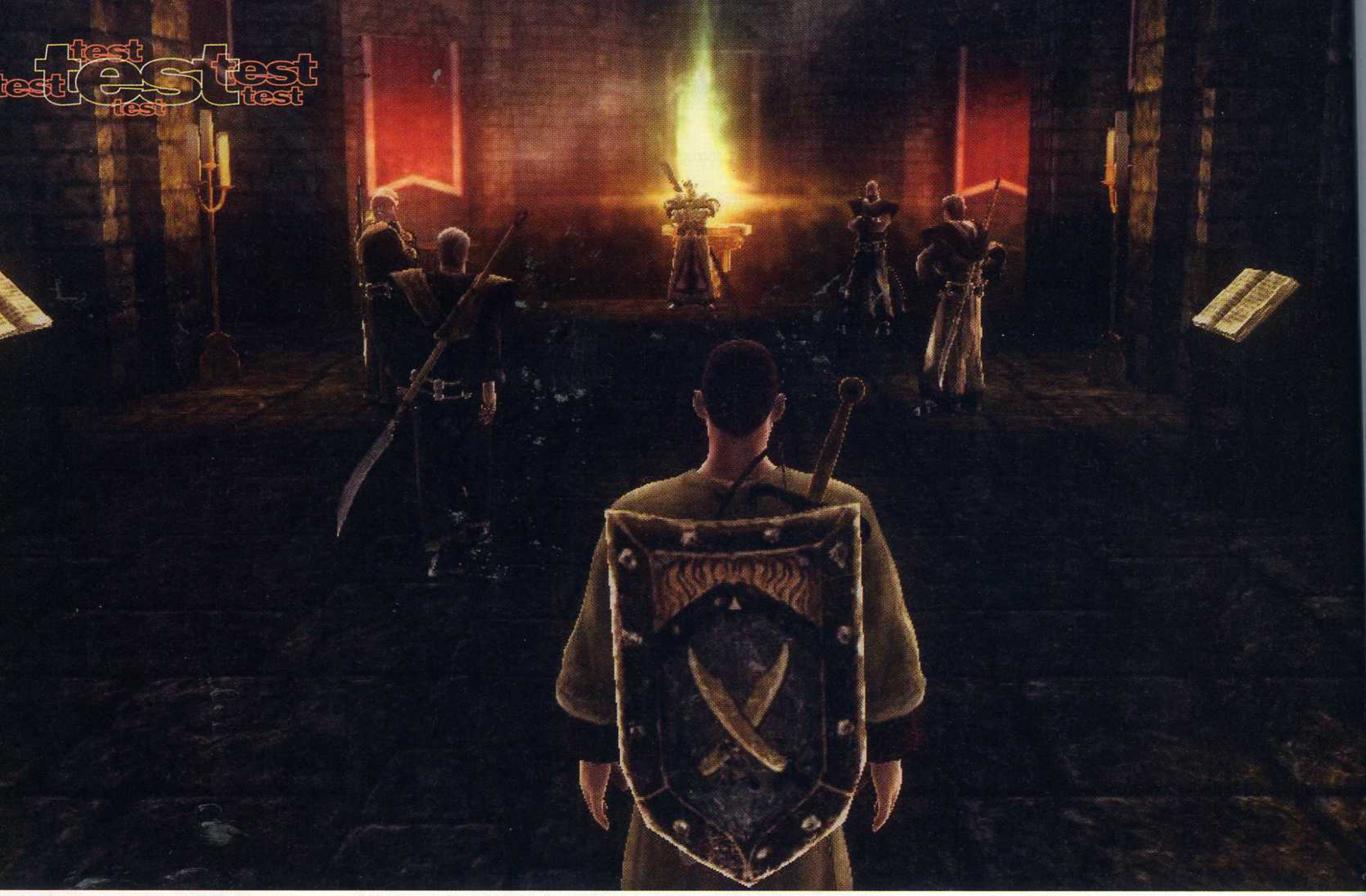
Parti Angleterre chercher nouvelle Radeon HD 5870 – STOP – Douanier croyant que carte graphique égal arme destruction massive – STOP – À défaut d'exploser avion, explose performances dans jeux – STOP – Intérieur carte égal deux fois HD 4870 – STOP – A également pleuré devant version PC Colin McRae DIRT 2 – STOP – Rend version console has been – STOP – Un jour moi me mettre à Twitter pour ne plus écrire STOP – STOP.

Le jeu du moment
Catalyst 9.9
Le jeu attendu
Radeon HD 5850



La fin du monde de 2012, même pas peur ! On aura beau me dire que, cette fois, c'est du sérieux, je m'en tamponne vu que depuis ma naissance, j'ai survécu à une bonne quarantaine d'apocalypses. Pas mal, non ? Bizarrement, il y a une date bien plus compliquée à trouver qu'un listing de toutes ces balivernes : celle de la fin de la connerie humaine.

Le jeu du moment
Need for Speed : SHIFT
Le jeu attendu
Beyond Good & Evil 2



Risen

HEROIC-KOH-LANTA

TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 3 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 512 Mo
Éditeur Deep Silver
Développeur Piranha Bytes/Allemagne
Texte et voix en français

PERDU SUR UNE ÎLE TROPICALE AVEC POUR SEUL COMPAGNON UNE FEMME À LA FOIS BELLE ET INTELLIGENTE ? COMME MOI, VOUS EN AVEZ RÊVÉ PLUS D'UNE FOIS. AUJOURD'HUI, RISEN REMET LE CONCEPT AU GOÛT DU JOUR EN Y AJOUTANT DES MONSTRES PAS DU MATIN ET DES TEMPLES ANTIQUES PEU ACCUEILLANTS. ALORS ? TOUJOURS PARTANT ?

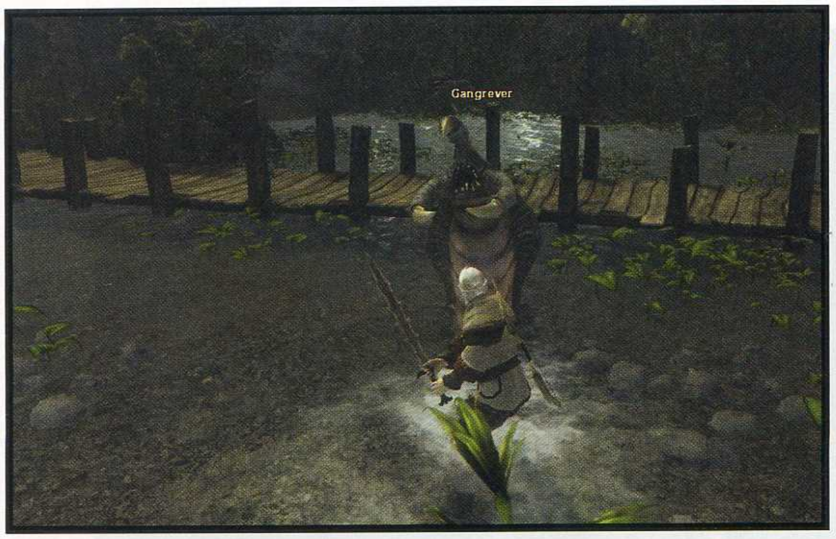


Admirez l'esthétisme avec lequel ce PNJ vient de se faire claquer le beignet... Magnifique !

Franchement ! Un jeu narrant les aventures d'un naufragé perdu sur une île hostile et inconnue ? Qui d'autre que moi aurait pu être à même de juger de la réussite et du côté immersif de ce nouveau RPG des studios Piranha Bytes ? Hein ? Qui d'autre ? Savon, à qui on ne donnerait pas plus de 10 minutes d'espérance de vie en dehors de son appartement cossu des beaux quartiers parisiens ? Sundin, qui n'a jamais vu l'Amérique du Sud qu'au travers d'un Mojito fraîchement servi ? Non ! Pour cette mission, il fallait un aventurier, un vrai ! D'ailleurs, je n'ai pas ménagé ma peine pour préparer au mieux ce test : visionnage de l'intégrale des cinq saisons de Lost, suivi d'un voyage de dix jours sur l'île de Bali, où j'ai dû lutter pour ma survie entre les soirées open bar et les luxueux salons de massage de mon hôtel 5 étoiles ! Une préparation drastique qui paraît cependant bien ridicule au regard des difficultés que propose ce Risen !

Après la téléréalité, le RPG-réalité

Car nos amis les Piranhas, suivant en cela l'esprit de leur précédente créature, Gothic troisième du nom, ont souhaité placer la sobriété et le réalisme au centre de leur univers médiéval fantastique. Un réalisme que certains n'hésiteront pas à qualifier d'austère, à la limite du manque de fun ! Jugez plutôt : les loots tournent plus souvent autour des ustensiles de cuisine que des épées magiques et la mort est omniprésente en début de partie, puisqu'en bon naufragé, vous n'aurez pour vous défendre qu'une branche de gui et trois cailloux ! Et ce n'est pas la liste des compétences et des options de progression



Le Gangrever vous fera la fête à chacune de vos excursions dans les marais. J'aurais préféré un labrador ou des femmes dénudées, mais bon...



disponibles qui vous rendront le sourire : vous en ferez vite le tour, avec une feuille de personnage réduite au minimum. Autant d'exemples qui vous laisseront l'impression d'un jeu de rôle plutôt joli, mais d'une grande pauvreté en termes de gameplay. Pourtant, il serait plus que regrettable de s'arrêter à ces quelques désagréments. Derrière sa façade de pensionnat pour jeunes filles du XIXe siècle, Risen cache un trésor de gameplay : son I.A.



Pour toutes les créatures faisant plus de deux fois votre taille et/ou votre poids, l'invocation de Fred le squelette en renfort est plus que conseillée !

Enfin des PNJ avec un Q.I. !!!

En effet, rarement des personnages non joueurs auront autant éclairé un RPG de leur intelligence. Et cela, on le réalise dès nos premières rencontres avec les autochtones de l'île de Faranga. Dans leur comportement général, par exemple. Pas question pour eux de rester bêtement assis sur un banc en attendant que vous daigniez leur adresser la parole. Ici, les gens dorment la nuit, et le jour, ma foi, ils vaquent à leurs occupations comme tout un chacun : garder leur bétail, profiter de l'hospitalité et du confort de la maison close locale, faire du commerce, autant d'activités qui vous laissent le sentiment d'une population vivante et active. Mieux ! Cette population n'aura pas seulement à cœur de brasser du vent pour tenter de vous immerger dans son univers, elle saura aussi vous prouver qu'elle a des sentiments. Ainsi, toutes les décisions que vous prendrez auront des conséquences à la fois sur l'intrigue, mais aussi sur les personnages qui la composent, et sur leurs réactions vis-à-vis de vous. Trahir la confiance de Rodrigo, voleur de son état, ne vous fera pas seulement perdre le bénéfice de la mission qu'il venait de vous confier ! Il refusera également de vous enseigner les arts subtils de la roublardise comme il l'avait promis, ce qui orientera votre évolution prochaine, puisqu'un bon professeur sera indispensable pour faire progresser une compétence. D'autre part, il vous grillera auprès de tous ses potes, qui vous réserveront alors un accueil glacial, allant de l'augmentation des tarifs de leurs prestations jusqu'au refus de vous adresser la parole. Dans le même temps, vous marquerez des points auprès des ennemis du même Rodrigo, qui vous proposeront peut-être, prochainement, une alliance. Vous l'aurez compris, les relations que vous tisserez au fur et à mesure de vos aventures s'annoncent très complexes, et vous en viendrez assez rapidement à mesurer les conséquences de chacun de vos actes avant de vous lancer.



Pourquoi est ce qu'une potion magique doit toujours avoir la couleur d'un truc que j'aurais mangé puis vomi ensuite ?

Hostile, la nature !

Et ce système de cause à effet ne s'appliquera pas seulement aux relations humaines. Prenez la gestion de l'écosystème : aidez un fermier à débarrasser ses champs des gnomes, et les cultures reprendront de plus belle ! Revenez encore plus tard, et vous retrouverez le même fermier aux prises avec des phacochères errants, attirés par les pousses fraîchement sorties. Ainsi, de rencontres en quêtes, Risen vous donnera cette impression d'évoluer dans un monde en perpétuelle mutation, absolument pas linéaire, à tel point qu'il en devient difficile de faire un résumé concis de l'intrigue, tant les chemins possibles pour la parcourir sont nombreux. Au moins peut-on resituer quelque peu le contexte : l'île de Faranga, sur laquelle vous venez de vous échouer, cache bien des mystères. Depuis quelque temps, des temples antiques surgissent des profondeurs, et lâchent des flots de créatures en colère, aigries d'avoir été si longtemps confinées sous la surface.
Pour étudier ces étranges phénomènes, l'inquisition, une organisation religieuse aussi fanatique que son nom l'indique, prend possession de l'île et impose un couvre-feu permanent sur ses habitants afin d'éviter



Petit, petit, petit... Tonton Kracou a quelque chose pour toi ! Allez, viens petit ogre ! Viens prendre ta boule de feu !





Un despote sur son trône, des grouillots qui glandent en pensant à ces millions qu'ils n'auront jamais ! On se croirait à la rédac !





Hmmm... Quand vous dites « Charmante maison de caractère, dans un cadre verdoyant... Quelques travaux à prévoir ». Vous z'avez pas l'impression d'abuser un peu, là ?

toute intervention malvenue dans leur recherche. Une situation qui n'est bien sûr pas du goût de tous. Ainsi, le Don, ex-gouverneur de l'île, joue les Robin des Bois et dirige la résistance à l'envahisseur en soutane.

Règle n°26 : être soi-même

Vous vous en doutez, coincé au milieu de ces deux factions, il vous faudra choisir un camp ! Et ce choix, selon un postulat qui vous est maintenant familier, influera notablement sur la progression de votre personnage. Les hommes du Don, par exemple, sauront mieux que quiconque vous enseigner le combat à distance ou la furtivité. L'Inquisition, quant à elle, vous dévoilera sa connaissance des arts occultes. Un dilemme pour certains qui s'imaginent sûrement devoir trancher entre des compétences souvent indispensables pour leur survie et leur envie de se laisser porter par le scénario. Eh bien qu'ils se rassurent ! Ils trouveront avec Risen un système de résolution des quêtes fort bien gaulé qui autorisera, pour le coup, toutes les fantaisies ! Reprenons notre Rodrigo, laissé à l'abandon quelques lignes plus haut, et admettons que vous ayez trouvé en lui un allié. Il vous propose alors d'aller récupérer un objet, dans un des baraquements contrôlés par l'Inquisition. Une mission que, fauché comme vous l'êtes, vous ne pouvez qu'accepter. Et c'est encore cette I.A. dont je ne cesse de vanter les mérites qui vous permettra d'envisager cette quête sous de nombreux angles : qu'il soit mage, voleur, ou guerrier, chaque personnage aura les moyens d'en venir à bout. Le voleur utilisera la furtivité pour se glisser dans la place, et ouvrira le coffre qui contient l'objet grâce à son passe-partout (l'outil de voleur, pas le nain de France 2). Le mage, lui, fera diversion par un sort d'illusion, et percera par la magie les défenses du coffre. Le guerrier, enfin, intimidera la famille d'un garde, et obligera ce dernier à lui livrer l'objet. Un système extrêmement ouvert, qui permet enfin au joueur de développer son personnage selon son envie et non plus selon des impératifs d'efficacité. Le résultat est tout simplement bluffant, et cette fameuse austérité du début vous paraîtra soudain bien moins pesante, laissant la place à une immersion des plus réussies.

Même pas un p'tit défaut ?

Sur le fond, vous l'aurez compris, Risen tutoie l'excellence. Restait à juger de la forme, et là encore, on n'est pas loin du sans-faute : une interface bien pensée, tout en légèreté, qui ne perturbe jamais l'expérience de jeu ; des environnements esthétiques et variés qui vous feront découvrir successivement un village méditerranéen, un vieux monastère gothique, ou un campement perdu au fond des marécages ; un système de combat en temps réel qui repose tout autant sur votre adresse souris en main que sur votre niveau de compétence en arme… Alors,

Un peu de technique

Je me revois encore, il y a quelques mois, sacrifiant chats et poissons rouges devant un écran noir et sans vie : Gothic 3 venait une fois de plus de me planter ma partie ! Rassurez-vous : rien de tout cela ne vous arrivera avec Risen. Il tourne avec une assurance insolente sur ma Radeon HD3870, et ne présente pas de bug particulier, si ce n'est un framerate parfois capricieux.



Et celle-là : « Bel immeuble, vue imprenable, en plein cœur de la nature ». C'est plutôt la nature qui est en plein cœur de l'immeuble, là, non ?

je m'interroge : pourquoi hésiterais-je ? Pourquoi ne pas honorer cet excellent jeu d'une note maximale ? Probablement parce que malgré toutes ces qualités, Risen a du mal à tenir la distance. Une trentaine d'heures plus tard (ce qui n'est déjà pas si mal), le soufflé si parfait retombe légèrement, la faute à une difficulté sans cesse décroissante. Ainsi, devant la progression de votre héros, les vrais challenges viendront tôt ou tard à manquer, et le côté austère refera surface. D'autre part, et même si on est très loin de la finition catastrophique d'un Gothic 3, Risen n'est pas à l'abri de quelques problèmes techniques, comme des chutes de framerate. Alors non, Risen ne finira pas avec la médaille d'or. Il a toutefois nombre d'arguments qui sauront séduire les amateurs de RPG, à commencer par son I.A., qui restera l'une des plus abouties que j'ai pu rencontrer jusqu'ici.

Kracoukas



Mais où est la rubrique immobilière dans cette foutue boule de cristal ??





En Deux Mots

RISEN EST DÉFINITIVEMENT UN EXCELLENT RPG ! EN DIGNE SUCCESSEUR DE LA SÉRIE GOTHIC, IL VOUS OFFRIRA UNE EXPÉRIENCE DE JEU UNIQUE ET PRENANTE, NOTAMMENT GRÂCE À L'INTELLIGENCE DE SON ENVIRONNEMENT. LE MEGASTAR LUI PASSE NÉANMOINS SOUS LE NEZ, LA FAUTE À UNE SOBRIÉTÉ LÉGÈREMENT JUSQU'AU-BOUTISTE, ET UN RYTHME UN PEU INÉGAL.

- \+ L'ambiance très réussie
- \+ L'I.A. d'une grande finesse
- \+ La résolution ouverte des quêtes
- − Des débuts plutôt abrupts
- − Un challenge qui perd en intensité

7 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT

Internet vous manque et tout est dépeuplé.



Tales of Monkey Island

TALES OF CAPITAINE CROCHET

Chapter 2

DANS TOUT L'ARCHIPEL DES CARAÏBES, SON NOM FAIT FRÉMIR LES ORTHOPHO... AH MAIS NON ! JE L'AI DÉJÀ FAITE CETTE INTRO. BON ALORS EUH... PFFFF ! C'EST VENDREDI, SOYEZ UN PEU COMPATISSANT, JE N'AI PLUS D'IDÉES, MOI. VOUS VOULEZ UN TEXTE ? TROUVEZ-LE VOUS-MÊME !

Nom d'une jambe de bois ignifugée ! Tout va de travers pour Guybrush ! Après les événements de Launch of the Screaming Narwhal, ses plus grands fans ont mis sa tête à prix, et son ennemi juré, l'infâme LeChuck, est devenu plus doux qu'un pétale de rose trempé dans du sirop. Un truc ne tourne pas rond. Même les pirates les plus serviables des Caraïbes sont devenus aussi hostiles et incontrôlables qu'un morse chez le dentiste. Pour couronner le tout, la sympathique malédiction qui s'est abattue sur l'archipel se répand plus vite encore que la grippe A dans les journaux. En un mot, le monde marche sur la tête et Guybrush aurait fort à faire pour lui sauver la mise. Le truc, c'est que notre flibustier a bien du mal à se concentrer sur sa quête. En effet, sa femme Elaine semble un peu trop réceptive aux avances du nouvellement humain LeChuck... En jouant habilement sur les rapports de l'éternel trio amoureux Guybrush/Elaine/LeChuck, le scénario décapant de ce Siege of Spinner Cay donne encore du souffle à une série déjà partie sur les chapeaux de roues.

Mais non ! Si tu fais un crochet par l'A6, t'auras aucun bouchon !



Éloigne-toi de ma femme !

Objectivement, il y a plein de très bonnes choses dans cet épisode, et notamment d'excellentes phases de dialogues avec les personnages secondaires de la série (ce qui est capital dans un jeu d'aventure). Pourtant, il y a un truc qui me dérange sans que j'arrive vraiment à mettre le doigt dessus. En fait, cet épisode introduit de nouveaux protagonistes : les sirènes. J'ai du mal à les associer à l'univers Monkey Island : elles manquent de fantaisie. Dans cette série, les pirates et les jeunes filles en détresse n'ont rien à voir avec leurs clichés respectifs. Pourtant cette fois, Telltale ne s'est pas approprié l'image des sirènes. C'est regrettable mais elles sont désespérément là où on les attend, ce qui m'a un peu gâché mon plaisir. Mais bon... là je pinaille ! Ce détail mis à part, Spinner Cay surclasse l'épisode précédent sur bien des points. La difficulté est plus élevée, les dialogues sont plus fins, et la nouvelle intrigue amoureuse qui se développe en toile de fond lui donne une ampleur que the Screaming Narwhal n'avait pas. Mais surtout, il s'achève sur un cliffhanger monumental qui promet des sommets d'absurdité pour l'épisode 3 : Lair of the Leviathan, donc vous ne pouvez pas faire l'impasse !

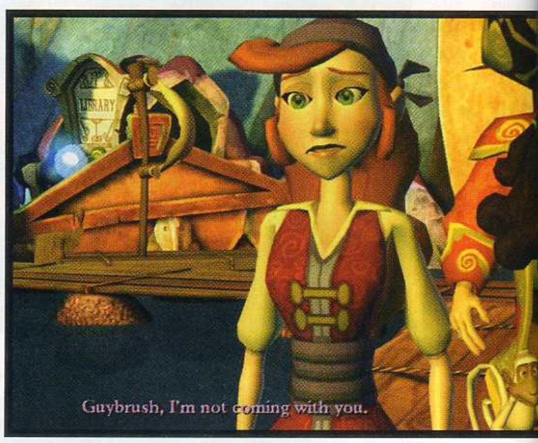
Lucky

Un peu de technique

Ça et là vous noterez diverses petites imperfections. Ici un objet qui flotte dans le vide, là-bas un raccord de texture malheureux, mais dans l'ensemble le code de Spinner Cay est propre. Le jeu tourne bien mais est, hélas, toujours en anglais.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Telltale Games
DÉVELOPPEUR Telltale Games/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS



Ah ! Infâme traitress... Si tu pars avec mon ennemi, tu le payeras !

En Deux Mots

The Siege of Spinner Cay est un bon épisode transitoire. C'est lui qui lance véritablement le scénar d'une saison qui s'annonce simplement décapante.

- \+ Personnages secondaires savoureux
- \+ Difficulté tirée vers le haut
- \+ Un final qui donne faim
- − Petits bugs occasionnels

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Un but de l'OM et le public devient complètement flou.

FIFA 10

SPORT

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2,6 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR EA Sports/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Le grand penseur Abdeslam Ouaddou a dit un jour qu'il ne fallait pas brûler la peau de l'ours avant de l'avoir vendue. À cela, je lui rétorque la chose suivante : en ce qui concerne la licence FIFA sur PC, ça fait un moment qu'il est cramé ce pauvre ours. Tous les ans, on sait pertinemment qu'aucun effort n'est entrepris pour élever la mouture PC au niveau des versions destinées aux consoles HD. Avant même de lancer le jeu donc, je savais que j'allais me farcir des graphismes préhistoriques et un framerate instable. Évidemment, ça n'a pas loupé. Un bon vieux OM – PSG suffit à se faire une première impression détestable. Alors certes, les animations ne sont pas vilaines, certains faciès plutôt réussis. Mais l'ensemble dégage une telle impression de désuétude qu'on est déjà démoralisé avant même d'avoir planté son premier but. Un but signé Ben Arfa, soit dit en passant, qui offre une victoire logique à l'OM. Et Franck Sauzée de préciser : « On lui reproche souvent d'être perso mais il a été décisif sur cette action ». Comme d'habitude, les commentaires sont précis et plein d'à propos. Même si eux non plus, n'ont pas évolué d'un iota par rapport à l'an passé.

DOMENECH, DÉMISSION ! QUOI ? CE N'EST PAS DE LA FAUTE DE RAYMOND SI FIFA EST CATACLYSMIQUEMENT MAUVAIS SUR PC ? POURTANT, IL EST PRÉTENTIEUX ET A DE GROS SOURCILS, C'EST FORCÉMENT LUI LE COUPABLE. DOMENECH, DÉMISSION !

EA la joue Catenaccio

Bon, assez rigolé avec la L1. Je prends le Real et me lance dans une saison complète. Cristiano Ronaldo est toujours un tank intouchable qui balance des pralines rectilignes de tous les angles possibles. Les adversaires s'apparentent à des plots de chantier, sur lesquels la balle rebondit comme s'ils étaient faits de titane. À mi-parcours, le constat est sans appel. Ronaldo compte déjà 30 buts. Tous les matchs se ressemblent, à base de percées plein axe et de tirs surpuissants. J'en suis à me demander comment je vais pouvoir dire à quel point je me fais chier sans être trop grossier. Mais ne tuons pas l'ours avant de l'avoir pelé, il y a encore le mode Be A Pro à tester dans lequel vous incarnez un seul joueur. Un peu plus travaillé que l'an dernier, il comporte désormais la barre verte et rouge qui symbolise les actions couronnées de succès et celles qui le sont moins. Un simple gadget qui n'apporte pas grand-chose au final. Car tout ça reste de l'enluminure. Le fond de jeu demeure lui toujours aussi pauvre et glacial. Il serait franchement temps qu'EA cesse de prendre les joueurs PC pour des blaireaux.

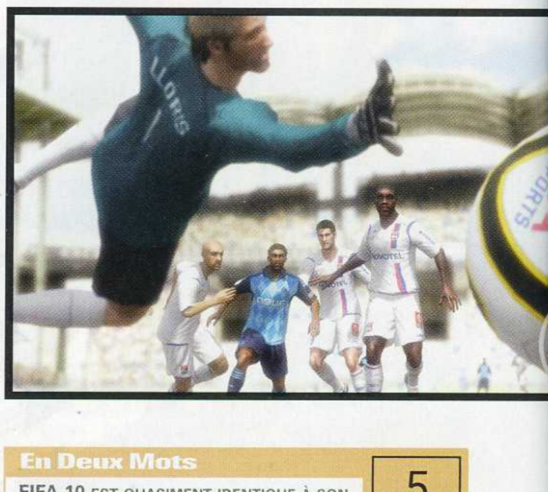
Deez



C'est dans le mode Be A Pro que les errements collectifs de l'I.A. sont les plus frappants.

Un peu de technique

À un niveau de détails élevé, FIFA 10 fait dans l'esbrouffe. Les stars du foot ont certes un visage fidèlement modélisé mais l'ensemble de la réalisation pique salement les yeux. Niveau framerate, de violentes précipitations sont à prévoir.





Jérôme Rothen a une réclamation capillaire à déposer auprès des développeurs.

En Deux Mots

FIFA 10 est quasiment identique à son prédécesseur. Et comme ce dernier n'était déjà pas très glorieux, il va sans dire que l'épisode de cette année nous reste en travers de la gorge.

+ Les commentaires
+ Cristiano Ronaldo
- Cristiano Ronaldo
- Graphiquement fade
- L'ennui mortel

5 TECHNIQUE
3 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT


JVN.COM
Jeux Vidéo Network
L'HEBDO DU JEU VIDÉO
DAPHNÉ VOUS PRÉSENTE CHAQUE SEMAINE LE JOURNAL DU JEU VIDÉO
Jeux
News
Previews
Tests
Dossiers
Solutions
Astuces
Sorties
Vidéos
Communauté
Mon profil
Mon blog
Concours
Forums
Blogs
Lexique
Guide de l'acheteur
Guide des jeux
Kiosque
JVN.COM
Jeux Vidéo Network
Télécharger la vidéo
Gérez votre playlist
Rechercher...
OK
A la une
Chaîne Actualités
Chaîne Tests
Chaîne Reportages
Chaîne Emissions
Chaîne Astuces
Live
Ma Playlist
Retrouvez toute l'actualité en vidéo sur votre bureau.
00:36 / 03:27
16/9
Notez cette vidéo :
Test de Street Fighter 4
Test de Ninja Blade
Test Madworld
Test de Resident Evil 5
Test de Chronicles of
JVN.COM LA PREMIÈRE WEB TV DU JEU VIDÉO
"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"



La caméra dynamique, la fameuse...



Sur ce plan, on dirait presque World in Conflict.

Order of War

ANESTHÉSIQUE

UNE SUBITE ET INATTENDUE ENVIE DE SECONDE GUERRE MONDIALE ? UN PENCHANT POUR LA STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL ? BEN ALLEZ PRENDRE UNE DOUCHE FROIDE POUR VOUS CALMER, TIENS !

PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Square Enix
DÉVELOPPEUR Wargaming.net/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

La première chose qui m'est venue à l'esprit en jouant à Order of War ? Une étape de plaine sur le Tour de France. En deux mots : un truc chiant à mourir. Et qu'est-ce qu'on fait devant une étape de plaine sur le Tour de France ? On s'endort petit à petit sur le canapé, paisiblement (et on apprécie aussi ces étapes pour ça). Ben, Order of War procure à peu près le même effet. Le pire, ou le meilleur (au choix), c'est qu'il est vraiment possible, techniquement, de s'endormir devant l'écran, grâce à son astucieux système de « caméra dynamique » (c'est son nom). Un clic en haut à gauche de l'interface et hop : vous ne contrôlez plus vos troupes mais pouvez admirer la guerre façon Bollywood, avec des travellings latéraux, haut, bas, avant et arrière ! Fantastique !

Du grand spectacle (ou pas)

Derrière cette incroyable fonctionnalité, on sent que Wargaming.net et Square Enix ont voulu nous offrir une expérience homérique. Un Call of Duty du RTS si vous voyez le genre. Alors dans Order of War, tout se veut grandiose : la taille de vos troupes par exemple, peut atteindre des centaines d'hommes ; les musiques, claironnent sans relâche dans vos oreilles pendant toute la partie. Mais pas seulement : comptez également des temps de chargement « épiques » et des animations « héroïques » ; en effet, pour se rendre la tâche encore plus difficile, les soldats se mettent un petit bâton dans les fesses pour marcher. Homérique.

Les escarmouches se rapprochent beaucoup de celles de Company of Heroes, en plus simplifiées.



Un peu de technique

Essayé sur une machine vieillissante (8600 GTS et 2 Go de Ram) et pas formatée depuis des plombes, Order of War tournait correctement avec des options graphiques normales. Je vous conseille quand même une grosse machine et des options réglées au maximum sous peine de devoir porter des lunettes avant la trentaine.

Trop classique

Mais je suis quand même un peu trop méchant. Après tout, Order of War plagie bien quelques très bonnes mécaniques vues notamment sur Company of Heroes (utilisation tactique du terrain, points de contrôle octroyant ressources) ou sur World in Conflict (aides extérieures possibles telles que des bombardements aériens). Et puis, avouons-le, les cinématiques introductives des campagnes (deux possibles, aux côtes des Américains ou des Allemands) sont joliment réalisées. Non, le problème, comme je vous disais plus haut, c'est que Order of War est chiant. Ça manque cruellement de vie et de lisibilité. Bref, même si c'est encore loin, on vous conseille donc d'attendre la prochaine édition du Tour de France pour roupiller gentiment sur votre canapé.

Sundin

En Deux Mots

ORDER OF WAR MANQUE LE COCHE. FADE GRAPHIQUEMENT ET PEU AGRÉABLE AU TOUCHER, LE TITRE DE SQUARE ENIX ET DE WARGAMING.NET NE DÉPASSERA PAS LE STADE DE LA MÉDIOCRITÉ.

- + Classique, donc pas si mauvais
- + Bonne profondeur de champ
- − Ennuyeux
- − Manque de lisibilité

6	TECHNIQUE
3	ARTISTIQUE
3	INTÉRÊT


Les SIMS 3
LE GUIDE OFFICIEL
POUR COMMENCER UNE NOUVELLE VIE
EN VENTE ACTUELLEMENT
LE GUIDE OFFICIEL
Les secrets que l'on ne peut ignorer
Les conseils de nos designers
L'outil de référence ultime
EN POSTER LA CARTE DE SUNSET VALLEY
Les SIMS 3
LE GUIDE OFFICIEL
LES SIMS 3
• Un guide complet de 260 pages pour tout savoir sur votre nouveau jeu préféré !
• Découvrez toutes les facettes de la personnalit de vos Sims : caractères, humeurs, aspirations...
• Apprenez comment construire des intérieurs et des jardins sophistiqués qui vous correspondent !
• Un poster géant avec le plan ultra détaillé de la ville : tout ce qu'il faut savoir d'un simple coup d'oeil !
• Personnalisez tous vos décors pour créer votre propre mobilier et faire preuve d'originalité !
• Atteignez vos objectifs à court et à long terme en suivant les conseils de nos spécialistes !
© 2009 Electronics Arts Inc. Electronic Arts, Les Sims, EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. EA™ est une marque d'Electronic Arts™.



39 véhicules sont au programme, dont des tanks, des bateaux ou encore des jeeps.

PARCE QUE C'EST MIEUX DE MOURIR VIRTUELLEMENT QUE POUR DE VRAI ET QUE DE TOUTE FAÇON, LA GUERRE C'EST PAS BIEN (DIXIT MA VOISINE), CODEMASTERS NOUS PRÉSENTE OPERATION FLASHPOINT DRAGON RISING, UN SHOOTER MILITAIRE TACTIQUE DIABLEMENT EXIGEANT. ANALYSE D'UN FPS PAS TOUT À FAIT COMME LES AUTRES.

PUBLIC ADULTE | INTERNET 8 | LOCAL IP/IPX 8

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Codemasters
DÉVELOPPEUR Codemasters/Royaume-Uni
TEXTE ET VOIX en français

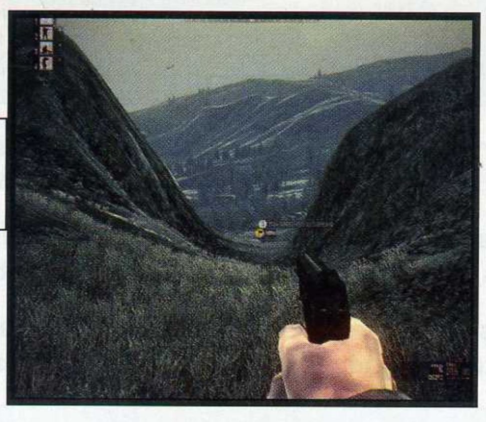
Operation Flashpoint Dragon Rising

SHOOTER GRANDEUR NATURE

Dans notre dernier numéro, Elgarion vous avait conté la pas si belle petite histoire de la licence Operation Flashpoint, qui suite à un premier opus acclamé par la critique, avait vu ses parents (Bohemia Interactive et Codemasters) se mettre violemment sur la tronche. Moralité 1 ? Ne vous mariez pas. Moralité 2 ? L'éditeur a souvent le dernier mot dans ce genre de situations. C'est donc Codemasters, heureux propriétaire de la licence, qui a pu se lancer dans le développement de ce second épisode, via un de ses studios internes. Généralement, une telle situation provoquerait chez nous un gentil « et merde ». Sauf que cette fois, par la sainte grâce de John Rambo, le FPS tactique de Codemasters est très loin de nous avoir déplu.



La guerre parfois, c'est beau...



Bourrins s'abstenir

Si petit, vous aimiez crapahuter dans les bois pendant quatre bornes pour trouver des champignons (accroupi cela va de soi) ; si vous aimiez ramper dans les orties et dans les ronces jusqu'à en avoir les genoux écorchés ; et si vous préfèreriez manger les petites baies rouges au lieu du foie gras de votre grand-mère, alors on met notre souris au feu que Dragon Rising devrait vous plaire. Après une introduction pseudo historique qui donne méchamment envie, vous et votre escouade de trois hommes, la crème du soldat américain, débarquez sur l'île de Skira pour rétablir l'ordre, la justice, et accessoirement voir si y a pas un peu de pétrole qui traîne dans le coin. C'est que le général Zheng et son Armée populaire de libération chinoise (l'APL) ambitionnent de s'en emparer et de mettre tous les autochtones au régime du nem impérial. Un challenge plutôt excitant donc, sur une île grande de 220 bornes carrées. La figure de Rambo dans la tête, l'arsenal complet du marines dans la poche (68 armes dispos en tout) et un pad en main, le périple peut alors commencer.



Pour se faciliter la tâche, on disposera ponctuellement de tirs de barrage, frappes aériennes ou artillerie (avec pléthore d'options possibles, bien entendu).



La fameuse roue d'ordre rapide en image.

Ergonomie O.K.

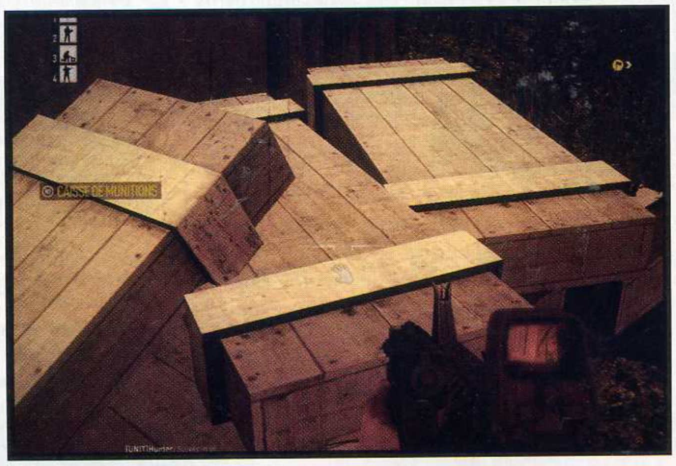
Un pad ? J'ai dit un pad ? Mais pourquoi faire ? Non, rassurez-vous, OF2 se joue à la souris et au clavier. Mais on peut penser, comme le soulignait Elgarion, que le contrôle « radial » des troupes a été pensé pour un stick analogique. Heureusement, rien de rédhibitoire puisque ça fonctionne plutôt bien avec nos périphériques. Très simple : vous appuyez sur une touche du clavier et une petite roue à une ou plusieurs entrées (selon les situations) s'affiche à l'écran. C'est cette roue qui fait le lien entre vous et vos trois hommes, et qui donne d'ailleurs au titre tout son piquant. Quand vous pressez la touche en question donc, la roue apparaît au milieu de votre écran, généralement pourvue de quatre entrées : tactique (à gauche), allez (en haut), suivez-moi (en bas) et ordres (à droite). Appuyez ensuite à droite par exemple, et quatre nouvelles entrées surgissent : feu (à gauche), mouvement (à droite), défense (en bas), et attaque (en haut). Et cætera, et cætera, avec au final, une multitude de possibilités pour réagir à toute éventualité. Un système franchement bien fichu, qui s'adapte de surcroît à ce qui est pointé dans votre viseur. L'intelligence artificielle de vos soldats est quant à elle globalement bonne, vos hommes se révélant également assez réactifs. Je dis globalement, car il est arrivé ponctuellement qu'ils n'en fassent car leur tête et crèvent bêtement dans leur coin. On dira que c'est l'adrénaline du combat.

Le mot d'Elgarion : OFP2 et Arma 2 sont dans un bateau...

Arma 2 et Operation Flashpoint 2 sont sortis à quelques mois d'intervalle. Comment départager ces deux FPS tactiques à l'ambiance « guerre moderne réaliste » ? Moins buggé, plus accessible, Flashpoint 2 se destine probablement à un public plus large et peu regardant sur le suivi d'un jeu à moyen, long terme. En effet, avec sa sortie multisupport et son absence a priori définitive de kit de développement, OFP2 ne sera probablement pas entretenu sur la durée par Codemasters qui a d'autres produits auxquels se consacrer. Au contraire, Arma 2 est le produit-phare de Bohemia Interactive ; plus artisanal, il est néanmoins régulièrement patché et s'appuie sur une large communauté de moddeurs qui bénéficie d'outils puissants gratuitement mis à sa disposition par le développeur.



Avancer côte à côte et prudemment, une nécessité si on ne veut pas finir en petits morceaux dans un rouleau de printemps.



Je vous ai pas parlé des munitions, mais vous pensez bien que ces petites choses sont très précieuses...

Montée en puissance

Constituée de onze missions, la campagne mélange agréablement les situations et les objectifs. Sauvetage, destruction, coopération, défense, on retrouve toutes les grandes missions de nos chers militaires, dans un panachage de shoot et de crapahutage dans les herbes hautes. Avec en toile de fond, toujours, la gestion de son escouade. Autant vous le dire tout de suite, on meurt à de nombreuses reprises, sans toujours comprendre pourquoi, et on a souvent envie de péter son clavier. Imaginez-vous ramper sur des fourmilières pendant 300 m sous le clair de lune (et c'est long croyez-moi), et tout d'un coup : BAM ! Travelling arrière, votre homme se tord de douleur et on vous invite gentiment de recommencer la mission... Joie ! En pratique, on procède donc par « essais erreurs », en usant de



La fumée et les explosions, deux des éléments qui auraient sans doute mérité plus de travail.



Là, je me suis fait bobo à la main.

Quid du multi ?

La version commerciale n'étant pas encore dispo à l'heure du test, il nous a été impossible d'essayer le multi. Sachez tout de même que vous pourrez libérer l'île de Skira à quatre en coopération (sympa sur le papier), et que les modes Annihilation (apparenté à du Team Deathmatch) et Infiltration (de la défense d'objectifs) seront jouables jusqu'à 8 joueurs. Sachez enfin qu'un éditeur de missions sera également de la partie pour créer des missions aussi bien solo que multi. On vous en reparle prochainement, si ça en vaut la peine.



Et là, je suis mort...

Un peu de technique

Operation Flashpoint Dragon Rising tourne sans accrocs sur une bécane équipée d'une 8800 GTX et d'un Core 2 Duo. Le framerate est globalement constant, tout juste a-t-on noté quelques minuscules saccades à certains moments. Il y a néanmoins des chances que cela venait de notre version. .

plusieurs tactiques, plus ou moins finaudes selon le temps dont on dispose. Plus que difficile (sur PC du moins, car les consoleux vont en baver), on dira que Dragon Rising est exigeant. La moindre erreur se paie souvent cash, et ne comptez pas sur des sauvegardes rapides pour revenir trente secondes en arrière, il n'y en a pas ! Si vous êtes un peu nul, comme tous les membres de la rédaction sauf moi, il faudra donc mourir pour comprendre comment réussir la fois d'après. À l'ancienne.

À la carte

Heureusement, on n'est pas constamment dans le réalisme pur et dur. Si nombre de points respectent « la vraie vie » (une blessure aux jambes empêche de sprinter, une au bras réduit la précision de tir, un nem avarié donne la courante, etc.), d'autres s'en écartent pour ne pas (trop) traumatiser le convive. Du moins en mode normal, avec des bandages pour se soigner, ou le respawn ponctuel de votre escouade après certains check points. Sachez néanmoins que si vous vous sentez un peu plus couillu, le titre de Codemasters vous le rendra bien, avec en particulier son mode hardcore. Dans cette configuration, tous les indices visuels disparaissent. Les alliés ne sont plus affublés d'une petite croix bleue et les points de passage ne vous sont plus indiqués, tout comme les munitions ou le ô combien précieux radar. L'interface complètement vide, il faudra alors s'en remettre à une simple carte et à son meilleur coup d'œil. Une expérience aux antipodes du mode normal, et tant mieux.

La guerre, la vraie

Question réalisation graphique, on reste loin des explosions de Crysis ou des volutes de fumée de World in Conflict. Pour tout ce qui est végétation en revanche, le Ego Engine, moteur propriétaire, en a sous le capot. Même si on me rétorquera que les environnements ne sont guère diversifiés et que toutes les textures ne sont pas au même niveau, le moteur de OF2 offre ponctuellement des panoramas splendides, dans les missions se déroulant à l'aube ou au crépuscule notamment, avec un framerate qui reste de surcroît toujours stable. Mention également à la bande-son, qui, bien que discrète, offre quelques moments savoureux. Les stridulations du grillon pendant que hurlent les balles à quelques centimètres de la tête de son soldat, moi, j'adore. Petit regret néanmoins au sujet de la physique, qui aurait pu franchement être plus poussée. Cet aspect reste assez inégal selon les situations. Moyen regret aussi, concernant les bugs, et notamment de très fâcheux bugs de « scripts », qui se déclenchent (ou pas) selon des conditions parfois extrêmement tatillonnes. Un patch ou deux devraient suffire, il n'en reste pas moins que ça fait tache avec un titre qui mise sur son niveau de finition pour éclipser Armed Assault 2. Justement, le titre de Codemasters est-il meilleur que son concurrent direct ? Si l'on s'en tient à la seule campagne, disons qu'il est au moins aussi bon. Si en revanche l'on prend un peu de hauteur en jaugeant de son potentiel à moyen et long terme (voir encadré), OF2 semble malheureusement pour lui bien moins armé que son adversaire. Ne boudons pas notre plaisir pour autant. En l'état, Dragon Rising propose une expérience séduisante, que l'on apprécie un peu plus après chaque mission, en essayant de nouvelles tactiques et en parcourant un environnement certes un peu redondant, mais néanmoins très ouvert. Du bon !

Sundin

En Deux Mots

BOHEMIA INTERACTIVE PLUS AUX COMMANDES, ON AURAIT PU S'ATTENDRE AU PIRE. IL N'EN EST RIEN : LES DÉVELOPPEURS DE CODEMASTERS MÉRITENT EUX AUSSI LES HONNEURS. PLUS LIMITÉ ET MOINS RÉALISTE QUE SON ADVERSAIRE ARMED ASSAULT 2, OF2 N'EN RESTE PAS MOINS UNE EXPÉRIENCE MILITAIRE PRENANTE ET IMMERSIVE, SOUTENUE PAR UNE RÉALISATION DE TRÈS BONNE FACTURE. LA SEULE ERREUR STRATÉGIQUE DE CODEMASTERS EST SANS DOUTE DE NE PAS VOULOIR LIVRER LE SDK, CHOSE QUI RISQUE DE COÛTER CHER DANS LA PERSPECTIVE DE SA LUTTE AVEC SON CONCURRENT DANS LES PROCHAINS MOIS.

- \+ La réalisation
- \+ La liberté de mouvements et d'action
- \+ Une difficulté à la carte
- \+ Une bonne ergonomie
- − Manque d'ambition à long terme
- − Quelques bugs de scripts

8 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT



Tu me fais pas peur, Damian, mon chef est pire que toi.

Prendre la forme d'un puissant dragon : le pied !



Divinity II Ego Draconis

MONTÉE EN PUISSANCE

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1.8 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR DTP Entertainment AG
DÉVELOPPEUR Larian Studios/Belgique
TEXTE ET VOIX en français

JOUER À DIVINITY II, C'EST UN PEU COMME COURIR APRÈS UN SOUVENIR D'ENFANCE. LE JEU A BEAU ARBORER DES GRAPHISMES DE CE SIÈCLE, IL NOUS PLONGE IRRÉSISTIBLEMENT DANS CES FOLLES ANNÉES 90, OÙ NOS YEUX BRILLAIENT DEVANT DES RPG ARDUS AUX SCÉNARIOS GRANDIOSES.



Mon personnage a développé un art du combat assez subtil, il laisse son zombie faire le sale boulot.

Les Draconis ne connaissent pas la crise. Alors que vous sortez à peine de votre initiation au sein de ce magnifique ordre de chasseur de Dragons, vous voilà déjà projeté dans votre première traque. Sauf que tout ne va pas se passer comme prévu, et vous allez devoir entreprendre une quête épique en vue de sauver l'humanité. Sans entrer dans les détails de l'histoire complexe de Divinity II, sachez simplement que l'ennemi du jour est un Chevalier Dragon renégat nommé Damian, reconverti dans le massacre de masse. Sachez aussi que si vous devez vous frotter à ce sinistre personnage, c'est parce qu'un des derniers Chevaliers Dragon, Talana, vous a transmis de force avant de mourir ses pouvoirs, ses souvenirs et sa mission. Sachez enfin que cette transformation vous attirera une certaine antipathie de la part des autres Draconis, qui se traduira bien vite par une exclusion, quelques insultes et de vigoureuses tentatives de meurtres. Donc pour résumer, vous êtes seul et isolé face à l'immensité de votre tâche. Bon bah on y va alors…

Lent au démarrage

Divinity II est une sorte de diesel du RPG, car avant cette décisive rencontre avec Talana, il s'écoule facilement deux à trois heures de quêtes poussives (parler à machin, tuer des gobelins, poster la lettre d'amour de truc, libérer des cochons…) qui font craindre le pire. L'appréhension s'envole juste après. Du fait sans doute de la proximité entre la Belgique et l'Allemagne, Larian Studios nous offre là un RPG à l'ancienne avec une histoire solide et des personnages consistants. Chaque quête remportée et ennemi abattu apporte leur lot d'expérience, et chaque niveau acquis permet de répartir quatre nouveaux points entre Intelligence, Force, Dextérité, Vitalité et Esprit, ainsi qu'un point de compétence à investir dans des pouvoirs de Prêtre, Mage, Ranger ou Draconis. Plus old school, tu meurs ! Un peu plus loin dans le jeu, vous maîtriserez aussi des compétences offertes par Talana, dont la plus ultime est de pouvoir se métamorphoser en dragon afin d'aller botter les fesses de Damian. Mais qui dit RPG à l'ancienne, dit difficulté à l'ancienne, et là ça risque de piquer un peu les jeunes ! Ceux qui ont pris l'habitude des barres de vie qui remontent à toute vitesse, et des chemins tout tracés risquent de subir une méchante douche froide. Quand on vous suggère, par exemple, de vous rendre dans « le



J'ai beau avoir pris un personnage féminin, toutes les serveuses de taverne me draguent comme des mortes de faim, étrange.

Un peu de technique

Quelle que soit la résolution choisie, sur un Core 2 Duo doté d'une GTX 8800, le framerate ne dépasse pas les 30 images/seconde, et plafonne à 15 dans certains combats. Soyez donc prévenu : Divinity II est assez mal optimisé.



TIPS JEU

Manifestement, les Draconis nagent trois fois plus vite qu'ils ne courent. Si vous devez vous rendre à un endroit éloigné qui ne dispose pas de Sanctuaires (des portails de téléportation) regardez si vous ne pouvez pas emprunter une rivière. Autre chose : ne vous concentrez pas sur plus de deux ou trois compétences lors de vos montées de niveau. Enfin et surtout : sauvegardez souvent !

repaire des voleurs à droite de la mine », ne vous attendez pas à trouver de belles annotations sur la carte. En dehors des quêtes qui font progresser l'histoire et de quelques lieux majeurs, rien n'est indiqué ! Si vous croisez un tas de planches pourries qui ressemble vaguement à l'entrée d'une mine, c'est peut-être là… mais peut-être pas.

On ne passe pas ! (mais alors vraiment pas)

Heureusement, le monde à parcourir n'est pas immense et on trouve assez vite ses repères. Toujours au chapitre de la difficulté, Divinity II souffre d'un problème de dosage d'un lieu à l'autre. Un exemple : alors que l'on vient, non sans mal, de traverser le Temple de Maxos, on se rend compte qu'Amdusias, un traître Chevalier Dragon que l'on est venu affronter, nous tue en deux attaques. Le problème, c'est que toutes les quêtes précédentes ont été résolues, et que les ennemis ne respawnent pas, donc impossible de grinder pour monter de niveau. Quant aux zones de plus haut level, elles sont truffées de personnages du même acabit qu'Amdusias, il n'y a donc aucun moyen de gagner un ou deux niveaux avant le combat ! Pour le moment, la seule solution que j'ai trouvée pour passer ce genre de blocage (qui arrive relativement souvent) consiste à me gaver de potions de vitalité de force et de dextérité et de le tuer le plus vite possible. En dépit de ce défaut et de quelques autres, comme les animations un peu raides (voir pavé technique) et un character design peu inspiré, Divinity II est un jeu que l'on parcourt avec joie, ne serait-ce que pour découvrir le fin mot de l'histoire et pour profiter de toutes les possibilités d'un gameplay qui se dévoile couche par couche. À partir de la moitié du jeu, il est par exemple possible d'avoir sa propre tour où des artisans se chargent de vous forger du matos et même, où des nécromanciens peuvent vous enfanter quelques sbires à partir des bouts de cadavres rapportés. Une autre trouvaille ingénieuse : parmi les pouvoirs de Draconis, il est possible d'apprendre à lire dans les esprits pendant les dialogues. Cette faculté est bien utile pour trouver la solution à certaines énigmes plus facilement, certaines ne pouvant d'ailleurs pas se résoudre sans cela. Pas question pour autant de s'en servir à tout bout de champ, car chaque utilisation de ce sort coûte des centaines de points d'expérience ! Vu qu'il n'est pas possible de farmer l'expérience, chaque utilisation de la télépathie doit être mûrement réfléchie ! Divinity II n'est donc pas à mettre entre toutes les mains. Seuls ceux qui sont sensibles au charme sépia des jeux de rôles à l'ancienne apprécieront ce titre à sa juste valeur. Ainsi bien sûr que ceux qui demandent fréquemment à leurs grands-pères : « Dis papy, c'était comment le RPG avant la next-gen ? ».

Savonfou



Une construction des personnages des plus classiques.

En Deux Mots

Divinity II aurait pu être un excellent titre, mais ses immenses qualités sont un peu écornées par une difficulté mal calibrée, des graphismes et des animations qui manquent de cachet. Il n'en demeure pas moins un bon jeu que nous ne saurions déconseiller aux amateurs de JdR qui ne se laissent pas boucler en 15 heures.

- \+ Belle histoire
- \+ Un bon vieux airpéjé
- \+ Le gameplay qui s'enrichit au fil de l'aventure
- − Progression de la difficulté mal dosée
- − Un peu poussif au démarrage
- − Mal optimisé

Note	
Technique	6
Artistique	7
Intérêt	7



Mini Ninjas

AMERICAN WARRIOR AU PAYS DES BISOUNOURS

QUI AURAIT PU CROIRE QUE L'ÉQUIPE D'IO INTERACTIVE CACHAIT EN SON SEIN UN TROUPEAU DE CŒURS D'ARTICHAUTS ? CERTAINEMENT PAS CEUX QUI ONT GOÛTÉ AUX AVENTURES SANGLANTES DU NUMÉRO 47. POURTANT, AVEC CE MINI NINJAS, NOS AMIS DANOIS FONT LEUR COMING-OUT ET ASSUMENT LEUR AMOUR DU CARTOON... RÉCIT D'UN VIRAGE À 180°.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 3,2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR Io Interactive/Danemark
TEXTE ET VOIX en français

Ne t'approche pas trop de la porte, petit lapin, ou tu risques de te faire pincer très fort !





Salut ! Je cherche le boss de fin de niveau : grand, pas très jovial, l'haleine fétide... Ça ne vous dit rien ?

Devenir un ninja ! C'était l'un de mes trois projets de carrière lorsque j'étais plus jeune, avec pêcher des éponges dans le Pacifique et travailler comme chercheur chez Ushuaia (je vous renvoie à ces formidables publicités où des hommes en blouses blanches, dans des décors tropicaux, cherchaient les shampoings du futur au milieu de naïades à moitié nues). À l'époque, être un ninja, ça semblait tellement cool : le costume noir seyant ne laissant apparaître qu'un regard de braise à la Michael Dudikoff, et la farandole de gadgets géniaux pour disparaître aussi rapidement qu'un Sundin à l'appel du Chilien. Quel pied ! Bien sûr, quelques années plus tard, la réalité est légèrement différente, et il suffit d'une simple visite sur nanardland.com pour réaliser à quel point nos rêves de gosse ont mal vieilli. Il n'empêche : je reste persuadé que j'aurais fait un excellent ninja ! Et le dernier titre des studios Io Interactive me donne une bonne occasion de m'en assurer, en me parachutant dans la peau d'un jeune shinobi plein d'avenir.

SOS Animaux en Détresse, j'écoute ?

Ainsi, c'est sous les traits du jeune Hiro, et dans son village natal du mont Ninja, que l'aventure débute. Un village autour duquel s'agitent depuis peu les forces les plus maléfiques qui soient ! En effet, les forêts aux alentours semblent se dépeupler plus vite qu'une rédaction à l'arrivée d'un Death Pote chafouin. Exit les ours, les sangliers, et autres lapins ! Tous ont pris congé sans laisser ni adresse ni numéro où les joindre en cas d'urgence. Une situation inquiétante qui pousse le chef du clan à envoyer ses meilleurs hommes pour tirer tout ça au clair... Enfin... Ses meilleurs hommes... Il se trouve que les meilleurs sont déjà partis, et ont malheureusement disparu dans des conditions tout aussi mystérieuses. Du coup, qui reste-t-il ? Ben, il reste Hiro, le dernier de la classe, qui aura à cœur de prouver qu'il peut être plus que la cinquième roue du carrosse du ninjutsu !

Du mignon comme s'il en pleuvait

Vous l'aurez compris au travers de ce petit résumé, Mini Ninjas ne se prend absolument pas au sérieux, et tout, dans ce jeu, prête à rire ou à sourire : notre héros, ou plutôt nos héros puisque vous pourrez en contrôler plusieurs en cours de partie, arborent un physique très inspiré des « mii » chers à Monsieur Nintendo, et les cinématiques mettant en avant leur maladresse et leur inexpérience ne manquent pas. Dans le même ordre d'idées, les adversaires que vous aurez à combattre ne mourront pas dans



Grand, pas très jovial, l'haleine fétide... Et un très joli regard jaune maléfique : aucun doute, je l'ai trouvé !

d'atroces souffrances, mais se transformeront en gentils animaux qui retourneront vaquer à leurs occupations de boules de poil sans cervelle. Une ambiance kawaï et pleine d'humour à laquelle il est bien difficile de résister donc. D'autant que le jeu ne compte pas uniquement sur son ambiance à la Rainbow Islands pour séduire, loin s'en faut.

Mini ninjas, mais il fait le maximum

En bon jeu d'action, Mini Ninjas met à votre disposition une jolie palette de coups et de compétences spéciales pour défaire vos adversaires avec classe : des techniques de corps à corps basiques que vous pouvez utiliser en combos, mais également des techniques plus sophistiquées, faisant appel à la magie ninja. Cette dernière nécessite que l'on récupère des globes d'énergie, disséminés tout au long du jeu, et sera utilisable soit à des fins guerrières, soit pour progresser sur un niveau. Le sort de forme spirituelle, par exemple, transfère votre esprit dans celui d'un animal proche. Ainsi, prenez une forme lapinesque et vous atteindrez des zones d'accès difficile ; incarnez un ours et vous augmenterez votre potentiel de combat. Au cas où cela ne suffirait pas, une pléthore de gadgets improbables viendra gonfler le nombre de vos possibilités d'action : un chapeau qui servira de barque ou de bouclier, selon les besoins, ou encore ces fameuses bombes fumigènes dont Mandrake lui-même n'a jamais réussi à percer le secret. Et pour s'y retrouver au milieu de tout ça, rien de plus facile : chaque compétence ou objet est accessible d'un simple clic par l'intermédiaire d'un menu configurable. Un arsenal de premier ordre desservi par une interface simple et efficace, que demander de mieux ?

Un peu de technique

L'avantage de faire dans le style mignon et coloré, c'est qu'on n'a en général pas besoin d'une machine dispendieuse pour que ça tourne. Mini Ninjas ne déroge pas à la règle, en comblant à la fois la planète et le joueur peu fortuné, avec beaucoup de plaisir pour un minimum d'investissement et d'énergie. Je vous renvoie à la configuration mini annoncée.

Un plaisir qui dure ?

Malheureusement, les heures passent, et l'enthousiasme du début retombe légèrement : aussi mignon soit-il, Mini Ninjas ne réinvente pas la poudre, et les situations qu'il propose (vaincre des paquets d'adversaires, dégommer du Boss, tout en découvrant un maximum d'objets bonus et de zones secrètes) demeurent ultra-classiques. D'autre part, le titre s'adresse plutôt à un public jeune, ce qui n'est pas un défaut en soi, mais qui ne reste pas sans conséquence pour le joueur accompli : La difficulté est réduite et les boss peu coriaces. Enfin, dans le registre des choses gênantes, on aurait également souhaité des mouvements de caméra un peu moins « audacieux », ces derniers mettant régulièrement à mal la lisibilité des affrontements. Mini Ninjas n'en reste pas moins un honnête jeu d'action, classique certes, mais mignon et bourré d'humour, sur lequel vous passerez quelques bonnes heures de détente… Avant de passer à autre chose.

Kracoukas





Laissez tous ces animaux mignons tranquiiiiilles ! Je suis sérieux ! Laissez-les tranquilles !



En Deux Mots

À N'EN PAS DOUTER, MINI NINJAS SAURA VOUS ACCROCHER DÈS LES PREMIÈRES SÉQUENCES, AVEC SES AIRS DE PÊCHE MELBA ET SON GAMEPLAY TRÈS VARIÉ. PAR LA SUITE, LE JOUEUR AGUERRI Y VERRA RAPIDEMENT UN JEU D'ACTION CLASSIQUE, ET SANS GRANDE DIFFICULTÉ. LES PLUS JEUNES, EUX, DEVRAIENT Y TROUVER LEUR COMPTE SANS PROBLÈME.

- \+ Tellement mignon
- \+ Rythmé et varié
- − Ça reste classique
- − Sans grande difficulté

5	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

JE VOUS DIS QUE JE L'AI VU, MONSIEUR L'AGENT ! IL A SAUTÉ PAR LA FENÊTRE EN CRIANT « JE SUIS CHAMPIONS ONLINE ET JE VAIS SAUVER LE MONDE ! » ET IL S'EST ÉCRASÉ DANS SON BODY EN JERSEY BLEU TROIS ÉTAGES PLUS BAS. QUOI ? UN SUPER-HÉROS ? IL AVAIT PLUTÔT L'AIR D'UN MYTHOMANE À MON AVIS.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 2,5 GHz (OU CORE 2 DUO 1,8), 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR ATARI
DÉVELOPPEUR CRYPTIC/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

Champions Online

LA LIGUE DES SUPER-BLAIREAUX



Certains joueurs manquent singulièrement d'imagination.

Salut à vous, amis vétérans de City of Heroes/City of Villains, vous êtes ici chez vous ! Cryptic vous aime et ne voulait surtout pas que vous vous sentiez dépaysés avec Champions Online, alors il a refait à peu près le même MMORPG de super-héros. À l'instar de ses « grands frères », Champions Online se démarque de la masse par des combats très rapides qui flirtent avec le beat them all, par des cartes extrêmement instanciées (nous y reviendrons) et un développement du super-héros et de ses pouvoirs qui prime sur le loot et l'équipement. Malgré ces traits de famille, on trouve quand même quelques grosses évolutions, comme la phase de création du personnage, qui a été remaniée, afin de correspondre à celle du jeu de rôle papier d'où est tirée la licence. On a désormais à choisir parmi 18 arbres d'évolution (Électricité, Feu, Arts Martiaux, Télépathie…) qui déterminent les caractéristiques de base et les premiers pouvoirs. De niveau en niveau, votre super-héros peut améliorer ses pouvoirs et en acquérir de nouveaux, il est alors possible de piocher dans n'importe quel arbre d'évolution. Le problème, c'est que les pouvoirs sont très mal équilibrés et deux ou trois « modèles » très optimisés fleurissent déjà sur les serveurs. Tant pis pour la diversité. Idem pour les modes de déplacement : le vol et ses dérivés sont infiniment plus pratiques que les autres (Acrobatie, Balancement de liane en liane, Super-Saut…) et sont finalement les seuls vraiment utilisables et utilisés.



On peut essayer les différents modes de déplacement avant de les adopter. Cela m'a permis de découvrir à quel point ces planches de glaces sont ingouvernables.

Chérie, on va être en retard

Au niveau du look des héros en revanche, la variété est impressionnante. Du nain velu avec veste longue et chapeau melon à l'hybride mi-homme mi-têtard, on ne croise pas deux avatars qui se ressemblent. Il faut dire que les possibilités sont ahurissantes ; largeur du nez, des bras, des yeux, des milliers de vêtements et d'accessoires, il est même possible de customiser l'aspect de ses pouvoirs, comme la couleur et la source d'émission des rayons ou encore le type de lames que l'on verra dans les mains. Quand on songe en plus à tous les éléments de costumes qui viendront s'ajouter par la suite en guise d'achievements, il y a matière à rester bouche bée suffisamment longtemps pour attraper la



Une légende est le lieu idéal pour parler des graphismes cell-shadés de Champions Online, mais je manque de place pour y dire tout le mal que j'en pense.



Chaque mini-map de zone est aussi claire qu'une carte routière afghane.

grippe ! Comme précisé plus haut, le monde de Champions Online est complètement instancié. Chaque zone est située sur un serveur à part, et lorsqu'on a résolu un certain nombre de missions sur une de ces instances, le scénario nous fait basculer dans une version alternative de cette même instance où se trouvent les quêtes de plus haut niveau. Il est d'ailleurs possible de se balader entre les serveurs. Retrouver régulièrement les mêmes joueurs dans ces conditions n'est donc pas chose facile. De manière générale, Champions Online ne pousse pas vraiment à la convivialité. En dehors de certaines quêtes spécifiques, et de quelques quêtes publiques mal pompées sur Warhammer Online, on peut très bien atteindre le niveau 20 quasiment sans aide extérieure. Un autre gros défaut général du soft est le manque de contenu vraiment intéressant. Les zones sont peu nombreuses et les missions très répétitives. Les environnements quant à eux sont inégaux. Si le désert est une réussite avec ses étendues radioactives, ses mutants et ses décors de westerns peuplés de robots, Millenium City et la toundra canadienne en revanche sont particulièrement laides et appauvries par un clipping monstrueux.

Un peu de technique

Le jeu a été testé à résolution maximum sur un Core 2 Duo doté d'une 8800 GTX. Aucun ralentissement n'est à déplorer, à part bien sûr, ceux occasionnés par la gestion des collisions.

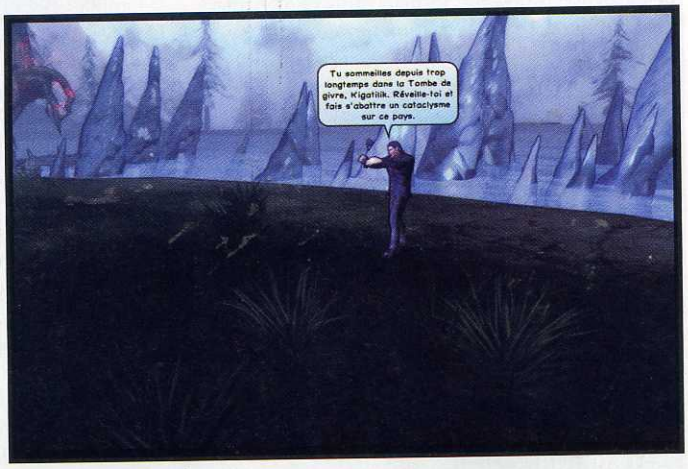


Et voilà l'ignoble Docteur Yavin.

Connais ton ennemi

Nouveauté par rapport à CoH/CoV : le système de Némésis, lui aussi hérité du jeu de rôle originel. Arrivé au level 20, on repasse par l'outil de création de personnage, où l'on génère son ennemi juré et ses sbires. Cette étape est délicate car à partir de ce moment, ce sinistre personnage, l'impitoyable Docteur Yavin en ce qui me concerne, interviendra régulièrement dans certaines quêtes spécifiques pour vous mettre des bâtons dans les roues. Bien évidemment, votre Némésis augmente de niveau en même temps que votre héros, ceci pour garantir des rencontres équilibrées. L'intérêt de ce système sera jugé sur le long terme mais c'est assez séduisant sur le papier. Malgré cette (seule ?) bonne trouvaille, l'intérêt du jeu est trop faible, surtout à bas niveau, pour que nous vous conseillions résolument de plaquer WoW.

Savonfou



Des cinématiques réalisées (hélas) avec le moteur du jeu ponctuent l'action.

En Deux Mots

LAID, BROUILLON ET ASSEZ PAUVRE EN CONTENU, CHAMPIONS ONLINE RATE UN PEU SA SORTIE. EN L'ÉTAT, IL N'Y A PAS VRAIMENT DE RAISON DE QUITTER SON BON VIEUX COMPTE DE COH/COV POUR CE QUI N'EN CONSTITUE FINALEMENT QU'UN CLONE UN PEU LOUPÉ, EN DÉPIT DE L'AJOUT DU PRINCIPE DES NÉMÉSIS.

- \+ **Le système de Nemesis**
- − **Graphismes**
- − **Brouillon**
- − **Peu spectaculaire**
- − **Pouvoirs déséquilibrés**

TECHNIQUE	-
ARTISTIQUE	-
INTÉRÊT	-



SURARMEMENT

PUBLIC AVERTI · INTERNET 16 · LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM CCPU DUAL CORE 2 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR VOLITION-REACTOR ZERO/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Alec possède un marteau de mineur à la puissance de frappe impressionnante, qui fracasse les minerais, les murs... ou les crânes.



La faible gravité de la planète Mars est prise en compte, pour une conduite souple. Oui, même avec les gros bahuts.

Red Faction Guerrilla

MARS ATTACKS !

VERSION MODERNE DU CHAMBOUL'TOUT, VOLITION PROPOSE AVEC RED FACTION GUERRILLA UNE EXPÉRIENCE RICHE EN EXPLOSIONS, EN GRAVATS ET EN FUMÉES. UN IMMENSE DÉFOULOIR À LA PHYSIQUE IMPRESSIONNANTE... QUI NE DONNERA LE MEILLEUR DE LUI-MÊME QUE SUR UN (TRÈS) BON PC.



Marque de fabrique du jeu, les explosions et fumées diverses mettront à mal votre PC moyen de gamme. Vous êtes prévenu.

Quand j'ai commencé ce test sur mon PC abritant en ses entrailles une (grosse) carte ATI, j'étais persuadé de perdre un bon paquet d'images par seconde, pensant que Red Faction Guerrilla, véritable feu d'artifices de particules, utilisait le moteur PhysX de Nvidia. Que nenni. Le titre de Volition repose sur un moteur maison, le Geo-Mod 2.0, lui-même basé sur le moteur Havok (BioShock, F.E.A.R....). Une méprise qui rassure – comme ça, pas de favoritisme – mais qui inquiète aussi, tant le jeu semble gourmand, et paraît ne devoir s'exprimer dans toute sa plénitude qu'assisté par un Quad Core, sous DirectX 10 (voir encart). Volition nous avait déjà fait le coup avec son adaptation de Saints Row 2, loin d'être un modèle du genre sur PC. Un patch avait heureusement su (un peu) arranger les choses. Gageons qu'il en sera de même ici.

De la vie sur Mars

La planète Mars, quelque part dans le futur. L'Homme, enfin, a réussi à coloniser la Planète Rouge, et exploite ses ressources au travers des nombreuses concessions minières disséminées sur sa surface. Une aubaine pour l'EDF – les Forces de Défense Terriennes, pas l'entreprise qui nous doit plus que la lumière et gonfle surtout chaque année nos factures – qui, au fil du temps, a su asseoir sa domination au point de devenir une véritable Force d'Occupation autant que de propagande. C'est dans cet univers délétère que vous, Alec Mason, débarquez. Vous êtes d'abord réticent à l'idée de rejoindre les rebelles de la Red Faction, opposés à l'EDF, mais la mort de votre frère va précipiter les choses, et ne plus guère vous laisser le choix. Un pitch sans grande originalité, et mis en scène sans talent particulier – les cinématiques et le doublage voix se révèlent franchement moyens (on a frôlé l'icône « doublage pourri ») –, mais soutenu par un univers d'une grande cohérence. La surface de Mars, en effet, invite à la découverte d'installations et de factions diverses, entre mineurs, colons, soldats de l'EDF et peuple des « Marauders », qui chacun vit sa vie, et



Vos alliés sont bien serviables mais pas toujours très intelligents. Ne vous sentez pas responsable de leur mort...

possède des aspirations particulières. Le joueur attentif, s'il tend l'oreille, pourra même profiter des nouvelles de « La voix de Mars », réseau de diffusion de l'EDF, et apprendre par exemple que sur Terre a eu lieu un crash de navette dans le désert... amazonien. Un certain souci du détail.

Demolition Man

Le gameplay de RFG, tout de bruit et de fureur, obéit à un schéma qui se répète sans cesse au cours du jeu : à partir d'une des nombreuses planques de la Red Faction (où vous pouvez faire le plein de munitions), vous menez à bien différents types de missions, entre actions de guérilla, cibles à détruire, convoi ou courrier de l'EDF à stopper, diversion, sauvetage d'otages, transport de véhicules en contre-la-montre... Une vraie diversité, donc, même si dans le fond vous passerez surtout votre temps à faire trois choses :
1/ conduire différents véhicules, tous assez simples et agréables à piloter, sur les routes poussiéreuses de Mars,
2/ dézinguer les soldats de l'EDF et les Marauders qui vous barrent la route (vous gagnerez un nombre impressionnant d'armes en progressant, fabriquées par la très sexy Samanya chaque fois que vous lui rapporterez suffisamment de métal) et
3/ détruire un nombre incalculable d'installations ennemies. C'est surtout ce dernier point qui est ici mis en valeur, avec le fameux Geo-Mod 2.0 évoqué précédemment, qui prend en compte des milliers de points de références sur chaque structure afin que ces dernières, lorsqu'elles sont attaquées à l'explosif ou à la masse, s'écroulent avec le plus de naturel possible. Un résultat moyennement convaincant à mon sens – ça explose tellement de partout que ça n'en est plus guère réaliste –, mais l'important, dans le fond, tient dans l'intensité des sensations ressenties. Et là, pour le coup, on est servi...

Sélection naturelle

Preuve de l'évidente supériorité du PC par rapport aux consoles (petite provocation gratuite), nous avons droit avec Red Faction Guerrilla à une version « ultime » qui inclut les contenus additionnels payants de la Xbox 360 et de la PS3 ! Ainsi, le PC fait le plein de maps multijoueurs (25 en tout, dont deux exclusives), avec de nombreux modes de jeux (Deathmatch, CTF, Siège, Démoliton, Porteur...) et, surtout, nous fait profiter de la mission bonus « Demons of the Badlands » où, dans la peau de Samanya, trois ans avant qu'Alec Mason n'arrive sur Mars, vous tentez de mener les Marauders à la rébellion. Un bonus conséquent qui propose de nombreuses missions, nous fait profiter d'un point de vue original et invite à la maîtrise de nouvelles armes. Tout cela sans oublier le mode « Équipe de démolition », qui regroupe différents challenges – pas très finauds, il s'agit à chaque fois de tout casser – sur une dizaine de cartes (de 1 à 4 joueurs). Bref, Volition ne se moque pas du monde et, royal, nous fait vraiment la totale. Dommage que le manque d'optimisation du titre et sa relative monotonie sur le long terme – aidé en cela par les décors désolés de Mars – gâchent un peu la fête. Un bac à sable, entre Mad Max et GTA IV, tout de même très original et attachant.

Chris

Un peu de technique

Sous Windows XP – donc DirectX 9 – RFG tourne entre 30 et 50 images/seconde, sur un E8500 couplé à une 4870X2 et 4 Go de Ram... mais les baisses de framerate sont fréquentes dès que les explosions emplissent votre champ de vision. D'après les développeurs, le jeu est optimisé DX10, avec des effets d'ombre et de lumière améliorés, une meilleure gestion des particules... Bref, un jeu pour les grosses bécanes, donc, et plutôt sous Windows Vista.

Différents bipodes sont disponibles dans le jeu. Leur puissance de feu est juste phénoménale.





Des Marauders et des agents de l'EDF qui se mettent sur la gueule ? Profitez-en... barrez-vous !

En Deux Mots

IMMENSE BAC À SABLE MARTIEN, RED FACTION GUERRILLA EST UN TPS COMME ON EN VOIT PEU. ÉLOGE DE LA DESTRUCTION MASSIVE, LE JEU N'ENNUIE JAMAIS – AUSSI BIEN EN SOLO QU'EN MULTI – ET PROPOSE UN UNIVERS DE SCIENCE-FICTION ÉTONNAMMENT COHÉRENT. CECI ÉTANT, PASSER SON TEMPS À TOUT CASSER, SURTOUT DANS UN UNIVERS AUSSI MONOTONE, ÇA LASSE...

- \+ Diversité des armes, des véhicules, des missions...
- \+ Contenu des DLC consoles inclus !
- \+ On peut tout casser ! Youhou !
- \- Univers tristoune, personnages sans charisme
- \- I.A. sans génie (surtout les alliés !)
- \- Il faut VRAIMENT aimer les jeux bourrins...

Note	
8	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Le souci du détail (qui tue), la première Skyline sous la marque Datsun, qui deviendra plus tard Nissan.

STOP PENTIUM 3000-N SURARMEMENT

TOUT PUBLIC · INTERNET 12 · LOCAL IP/IPX 12

CONFIG MINIMUM P4 3,2 GHz, 1 Go de Ram, Carte graphique 256 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Slightly Mad Studios/ Royaume-Uni
TEXTE ET VOIX en français



Need for Speed Shift

TOUCHE-À-TOUT

UNDERCOVER REPRÉSENTAIT UN PEU CE QUE BEAUCOUP CRAIGNAIENT DEPUIS FORT LONGTEMPS : LE NEED FOR SPEED DE TROP. PLUTÔT QUE D'EN RESTER LÀ, ELECTRONIC ARTS A EU UNE IDÉE. ET PAS LA PLUS MAUVAISE.



Les vues habitacle sont sublimes et prennent encore une autre dimension lorsqu'on joue au volant.

Jouons un peu, je vous pose une colle, vous y réfléchissez tranquillement et revenez me voir quand vous aurez la réponse. Selon vous, quel est le dénominateur commun de tous les jeux de la série Need for Speed, au-delà du fait qu'il s'agit de jeux de bagnoles (oui, sinon, c'est un peu facile, hein) ? En posant la question autour de moi, j'ai un peu tout entendu, de la police (absente de nombreux épisodes) à la conduite hyper-arcade (Porsche 2000 lorgnait déjà du côté de la simu) en passant par la meilleure réponse du lot : les courses illégales. Presque ! Sauf que, là encore, on ne peut pas parler d'un dénominateur commun vu que Pro Street fonctionnait sur un système de courses licites sur routes fermées. Bref, tout ça pour vous dire que Shift, présenté comme un odieux « reboot » par certains, ne trahit pas vraiment une série qui n'a eu de cesse de se contredire au fil des années. Reste que la bêta du mois dernier nous avait laissé une très bonne impression et le jeu (quasi) final en main, nous étions impatients de retourner brûler de la gomme sur les jolies pistes.

Point à la ligne

Parce qu'il est inutile de réinventer la roue quand elle colle bien à la route, le but du jeu sera de finir sur la première marche du podium de chaque compétition. Je ne dis pas courses car s'il en existe de nombreuses, elles se mêleront à d'autres épreuves comme les meilleurs chronos à effectuer, les temps à battre sur un circuit donné ou encore les épreuves de drift dans lesquelles on vous file des points en fonction de vos compétences en matière de dérapage. En parlant de points, ceux-ci détermineront votre rapidité de progression car votre pilotage – dans n'importe quel mode – sera analysé et noté en permanence. Vous êtes dans la ligne idéale de trajectoire ? Vous gagnez des points. Vous dépassez un concurrent en lui prenant l'aspiration ? Encore des points ! Vous le sortez de la piste ? Pareil ! Car dans Shift, deux types de pilotage sont récompensés : précis ou agressif. Honnêtement, la conduite se voulant fine et précise, le côté agressif ne représente certainement pas le meilleur plan de carrière à choisir.

Baquet cadeau

Là où les développeurs ont fait très fort, c'est du côté de la plastique générale (les environnements et véhicules sont magnifiques et très détaillées) et des sensations de pilotage. Imaginez, vous êtes lancé à pleine vitesse dans une longue ligne droite, les bords de



L'impitoyable circuit de Brands Hatch, parfaite définition du verbe mourir.

votre habitacle deviennent flous, l'horizon se fait plus net et vous ne pensez plus qu'au prochain virage, grisé par l'omniprésent sifflement de l'air sur votre carrosserie. Fébrile, vous loupez votre freinage, votre voiture part à la dérive, heurte un mur de pneus à plus de 180 km/h, l'écran se brouille, le son est assourdi, vous mettez quelques secondes à reprendre vos esprits pendant que vos concurrents vous dépassent les uns après les autres. Vous allez me dire que ça ressemble beaucoup à Race Driver GRID, il y a effectivement un peu de ça. La différence c'est que le jeu de Codemasters jouait plus la carte de l'ambiance hollywoodienne quand Shift mise tout sur le pilotage de précision avec une excellente gestion des transferts de masse (le poids déporté à cause de la force centrifuge) et de la motricité. Résultat, on se retrouve face à un jeu impressionnant, immersif et capable de donner des sensations de pilotage crédibles sans pour autant faire trop de concessions.

Faut pas rêver

Spa-Francorchamps, Silverstone, Brands Hatch, Laguna Seca, Road America, le Nordschleife en plus d'autres circuits moins prestigieux et de tracés urbains fictifs, voilà qui devrait en ravir plus d'un. Côté bagnoles, nous sommes bien gâtés aussi avec des voitures classiques (Seat Leon, Ford Focus, Audi TT) côtoyant les monstres de puissance que peuvent être les Nissan Skyline, Aston Martin DBR9 et autres Ford GT 500. En tout, pas moins de 72 bolides qu'il est possible de régler dans les moindres détails mais aussi d'améliorer à l'aide de coûteux et puissants upgrades. Cependant, derrière ce tableau idyllique se cachent aussi de sérieux écueils. À commencer par la difficulté, totalement aléatoire, certaines courses s'avérant d'une facilité déconcertante quand d'autres risquent de vous coincer un bon moment tant l'I.A. s'y montrera féroce. Incompréhensible et énervant comme les épreuves de drift dont on se demande bien à quoi elles servent dans un jeu clairement dédié à la passion du sport automobile. On pourra également déplorer un certain manque d'ambiance malgré de très belles mais bien trop rares animations (attraction de fêtes foraines, flash d'appareils photo, hélicos et avions) présentes autour des circuits. Pas de quoi métamorphoser le titre de Slightly Mad Studios en mauvaise expérience, mais on aurait clairement préféré que le virage pris par cet épisode soit assumé jusqu'au bout.

Yavin

TIPS JEU

N'utilisez pas les aides à la conduite ! Même si une simu aussi prestigieuse que Microprose Formula One Grand Prix de Geoff Crammond proposait des assistances identiques (virages et freinages assistés, ligne de trajectoire idéale...) dès 1992, elles ne serviront qu'à vous faire prendre de très mauvaises habitudes. En revanche, activez le contrôle de traction et l'ABS si vous ne voulez pas trop vous casser la tête et n'oubliez pas de donner de petits coups d'accélérateur lorsque votre véhicule part à la dérive pour reprendre de la motricité.

Gagner des points en remportant les petits défis proposés dans chaque course (passer tous les virages proprement, effectuer un tour sans faute, monter sur le podium...) vous permettra de gagner des niveaux, des sous et plein de petites récompenses.



> « Shift mise tout sur le pilotage de précision. »

Un peu de technique

Étonnamment peu gourmand, le titre de Slightly Mad Studios tournera « correctement » (25 à 30 images/seconde) sur des configs de 3 ans d'âge (C2D, 2 Go de Ram, 8600 GT). Notez que la vue habitacle pèse pas mal sur les performances générales.



La ligne de trajectoire ne donne pas que la position idéale mais indique aussi quand lâcher l'accélérateur, freiner ou accélérer, de manière complètement dynamique. Vous la désactiverez bien vite.

En Deux Mots

Un très bon cru ! Plus réaliste, pointu ou exigeant que ses prédécesseurs, Need for Speed : Shift emmène la série vers d'autres horizons et s'impose, un peu faute de concurrence, comme le meilleur jeu de course de l'année.

- \+ Des décors et véhicules magnifiques
- \+ Excellentes sensations de vitesse
- \+ Les habitacles très soignés
- − La difficulté aléatoire
- − Des temps de chargement horripilants

Note	
8	Technique
7	Artistique
8	Intérêt

TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

Config minimum CPU 2,6 GHz, 2 Go de RAM, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Ubisoft
Développeur Transmission Games/Australie
Texte et voix en français



Dis-moi, tu ne trouves pas que ça sent le brûlé ?

MESSAGE DU COMMANDANT : CHERS PASSAGERS, NOUS TENIONS À NOUS EXCUSER POUR L'ACCUEIL PEU FESTIF DE LA DCA ALLEMANDE. AUCUNE INQUIÉTUDE À AVOIR CEPENDANT : CE N'EST PAS COMME SI CES NAZES POUVAIENT NOUS... KRRR... TZZZ... BOUM.

Heroes Over Europe

FPS EN ALTITUDE

A chaque nouvel an, je nourris ce rêve un peu fou d'une année vidéoludique sans Seconde Guerre mondiale ! Et chaque année, je vois mes espoirs s'envoler tandis que s'empilent devant mes petits yeux de testeur fatigué des titres comme Partisan, Velvet Assassin ou cette suite du fougueux Heroes Over Pacific. Une suite qui nous propose de revivre les batailles aériennes les plus exaltantes de cette grande période et d'enterrer la crème de la Luftwaffe sous un déluge de plomb. Pour atteindre cet objectif ambitieux, vous aurez besoin d'un avion, bien sûr, qui vous sera fourni avant chaque mission parmi un large éventail de chasseurs alliés. Il vous faudra également un doigt – ce dernier vous sera fourni par votre main – qui, lui, aura pour principale fonction de rester en appui sur la gâchette de manière quasi permanente. Quoi d'autre ? Un cerveau ? Hou là, malheureux ! N'allez pas vous encombrer avec ça ! Heroes over Europe, c'est du dogfight pur et dur et vous n'aurez à vous soucier que d'une chose : combien de Schleus vont trépasser sous votre feu nourri !

Le fil vert sur le bouton vert

En effet, les commandes sont une insulte à l'intelligence tellement elles sont simples. Et si la Royal Air Force manquait de pilotes, elle ne manquait certes pas de munitions, ici disponibles en quantité illimitée. De même, les dégâts qui vous subirez n'auront aucune influence sur vos conditions de vol. Un moteur en feu, des ailes aux allures de tranches de gruyère, peu vous importera ! Vous volerez toujours avec classe et distinction ! Une recette simple... et qui marche ! Certes, les graphismes ne vont pas casser trois pattes à un Lucky, mais la mise en scène est soignée, elle alterne cinématiques vintage fort sympathiques et affrontements variés et rythmés. Cette séquence, notamment, où l'on doit s'échapper de Berlin en zigzagant à basse altitude dans les rues de la ville, façon Luke Skywalker sur l'Étoile Noire, est d'anthologie. Ceci étant dit, et malgré tout le plaisir que j'ai pris à faire pleuvoir les morceaux de Messerschmitt sur l'Allemagne, Heroes Over Europe restera un FPS aérien aussi classique que bourrin, amusant, mais dont vous ferez sans aucun doute vite le tour.

Kracoukas

Un peu de technique

Impossible de faire autre chose qu'un tonneau à droite avec mon manche à balai acheté à grands frais pour la sortie de HAWX. Quand l'ennemi vous canarde de toutes parts, ça laisse une marge de manœuvre réduite ! Gageons que le problème sera résolu sur la version définitive. Parce qu'avec un pad, c'est... pffff.



J'ai fini quatre fois sur le bitume avant de pouvoir prendre cette magnifique capture de Big Ben !



Laisse-toi guider par la Force, Kracou !

En Deux Mots

Votre sac vomitif à portée de main, vous enchaînerez les loopings et ramènerez l'Allemagne nazie à l'âge de pierre dans la joie et la bonne humeur. Un divertissement qui vous lassera cependant assez vite.

- + La mise en scène nerveuse
- + De l'action, plein d'action !
- – Gameplay simpliste
- – Sans surprise

6 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT

Machinarium

POINT N' CLICK

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 128 MO
ÉDITEUR ANIMATA DESIGN
DÉVELOPPEUR ANIMATA DESIGN/RÉPUBLIQUE TCHÈQUE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

VÉRITABLE PLAISIR POUR LA RÉTINE, SOLIDE DÉFI POUR LES MÉNINGES, MACHINARIUM SE PAIE EN PLUS LE LUXE DE L'ORIGINALITÉ. UN POINT N' CLICK RAFRAÎCHISSANT QUI NOUS VIENT DE L'EST.

Entièrement centré sur l'univers des machines (cabossées) et des robots (rouillés), Machinarium s'illustre d'abord par son atmosphère. La beauté des décors, le souci accordé au détail, l'harmonie des formes et des couleurs : tout concourt à faire de Machinarium une expérience visuelle exceptionnelle. Avec pareil atout, on se retrouve naturellement happé par l'ambiance et, de fil en aiguille, plongé tout entier dans l'aventure. Une aventure simple mais prenante, celle d'un petit robot débarquant aux portes d'une étrange cité mécanique. Dans la pure tradition des point n' click, il s'agit de guider notre héros de niveau en niveau, en résolvant les différentes énigmes bloquant la progression. Tout se joue à la souris, avec un inventaire localisé en haut de l'écran, pour ranger les différents items ramassés. Du classique, donc.



Une petite partie de Space Invaders ?



Papy a les ressorts qui grincent...

Machin bidule chouette

Là où le gameplay de Machinarium se distingue, c'est par la nature de ses énigmes et leur mode de résolution. Première différence majeure : le joueur ne peut interagir qu'avec les objets à portée du robot. Celui-ci possède la capacité de se plier et se déplier (à la manière d'un accordéon), ce qui lui permet d'accéder à des zones élevées, comme une ampoule fixée au plafond par exemple. Loin d'être anecdotique, ce principe permet de déduire beaucoup plus facilement quels objets sont accessibles ou non et donc d'éviter les clics intempestifs. Deuxième différence majeure : les énigmes sont presque exclusivement centrées sur des machines. Si ces dernières sont plutôt farfelues, il est souvent possible de comprendre leur mode de fonctionnement par la logique et l'expérimentation. On active tel bouton, on observe le résultat, puis on essaie d'en tirer les déductions appropriées. D'une certaine manière, Machinarium fait donc plus penser à un Myst qu'aux point n' click habituels. Méfiance d'ailleurs : sous ses airs un peu naïfs, le soft de Animata Design cache quelques énigmes bien redoutables. Vous l'aurez compris, Machinarium est un bon point n' click. Superbe visuellement, doté d'une bonne ergonomie et d'énigmes intéressantes, on comprend les raisons de son succès à l'Independent Games Festival 2009, où il a glané le titre dans la catégorie Excellence In Visuel Art.

Tuttle





Tout simplement envoûtant.

Un peu de technique

Machinarium tourne sur n'importe quelle machine, à condition que Flash y soit installé. 2D oblige, il est aussi beau sur un vieux coucou que sur une bécane dernière génération. La version testée comportait encore quelques légers bugs, mais rien qui ne saurait être résolu avant la sortie officielle.

En Deux Mots

MALGRÉ UNE COURBE DE DIFFICULTÉ EN DENTS DE SCIE, MACHINARIUM EST UN POINT N' CLICK DE PREMIER ORDRE. LA FINESSE DE SES DÉCORS ET LA FORCE DE SON ATMOSPHÈRE EN FONT UN TRÈS BEL OBJET VIDEOLUDIQUE.

- + Les graphismes
- + Un univers plein de poésie
- + L'efficacité du gameplay
- − Certaines énigmes pas évidentes

Note	Critère
6	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

De la bonne utilisation de la batterie de son portable à une utilisation intelligente du matériel de son PC pour lire des vidéos, les utilitaires sont là pour nous aider à tous les niveaux. Y compris lorsque l'on doit réinstaller Windows et que notre lecteur de DVD fait le mort...



Sur un portable neuf, la batterie n'a pas encore perdu de puissance. Malheureusement ça ne va pas durer...

BatteryCare

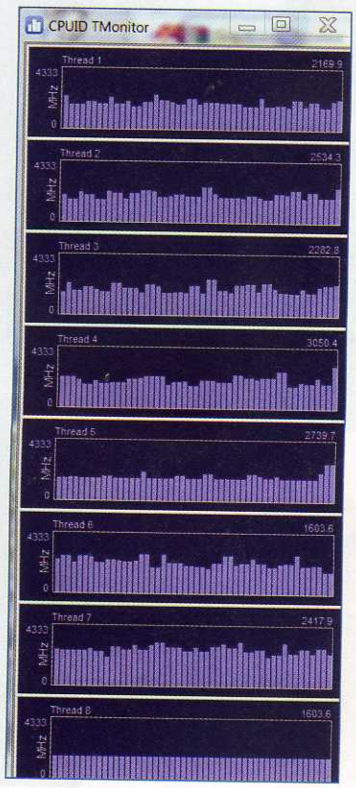
- VERSION : 0.9.7.1
- ÉDITEUR : Filipe Lourenço
- LICENCE : Freeware
- URL : batterycare.bkspot.com

Il faut les sauver ! Le monde, les petits oiseaux, les ours, les arbres, les artistes... les choses que l'on nous annonce en voie d'extinction sont nombreuses. Et assez souvent, il s'agit surtout de fausses alertes pour essayer d'en appeler à notre conscience. Parfois ça marche, et cela vous détourne des vraies causes. Comme le fait qu'il y ait un truc réellement en péril à quelques centimètres de vous. Je parle de la batterie de votre PC portable, le truc le plus mal aimé de l'histoire de l'informatique. C'est d'ailleurs l'une des raisons qui fait, qu'au bout d'un moment, on se dit qu'un portable, c'est quand même plein de défauts. Mais avant de faire le procès de ces machines, occupons-nous de celui de leurs utilisateurs. Ces gens sans cœurs qui laissent leur portable branché sur le secteur en permanence, le débranchent quelques dizaines de minutes pour le déplacer dans une autre pièce, avant de le rebrancher. Des actes criminels, car même si les batteries modernes ne disposent plus d'un effet mémoire aussi prononcé qu'auparavant, effectuer de petites décharges suivies d'une recharge complète jour après jour est la pire des choses que vous puissiez faire pour sa durée de vie. C'est là qu'intervient BatteryCare qui tente de vous sensibiliser à cette grave cause. Déjà vous pourrez y voir l'état de votre batterie, sa capacité au début de sa vie et l'actuelle. Mieux, il surveillera votre usage de votre PC et vous avertira, par défaut au bout d'une trentaine de cycles de charge/décharge incomplet qu'il vous faut décharger complètement votre batterie pour éviter qu'elle perde trop de puissance. Comme pour toutes les vraies bonnes causes en prime, on ne vous demandera pas d'argent : BatteryCare est un outil complètement gratuit.

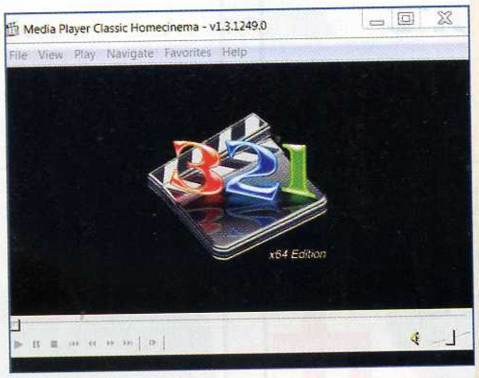
TMonitor

L'auteur des excellents CPU-Z et HWMonitor nous propose aujourd'hui TMonitor, un petit logiciel sympathique qui permet de voir en temps réel la fréquence des différents cœurs de sa machine. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, les processeurs modernes sont désormais capables de changer leur fréquence à la volée, pour chacun de leurs cores, afin d'économiser de l'énergie ou pour offrir plus de performances dans des applications qui n'utilisent pas tous les cœurs (au hasard, les jeux). TMonitor vous permet d'observer tout ce qui se passe dans votre processeur en temps réel. Le tout est bien entendu gratuit, ce qui ne gâche rien.

- VERSION : 1.01
- ÉDITEUR : CPUID
- LICENCE : Freeware
- URL : www.cpuid.com



Regardez ce huitième core, on dirait un chef de chantier qui contemple les autres en train de bosser... Affligeant !

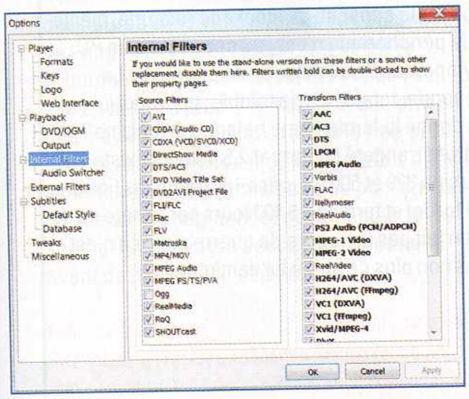


L'interface reste minimaliste. Notez que des versions 32 et 64 bits sont disponibles.

MPC HC

Parmi nos logiciels préférés de l'univers, il y a l'excellentissime Media Player Classic Home Cinema. Son seul défaut est de ne pas avoir été mis à jour depuis des lustres. On devait aller chercher du côté des versions « non officielles » profiter des dernières nouveautés. Heureusement notre calvaire se termine : une nouvelle version est arrivée avec un tas de chouettes nouveautés. Au programme, de plus beaux effets pour « optimiser » les vidéos basse résolution, des codecs intégrés un peu plus à jour, mais surtout une réécriture complète du support de DXVA (DirectX Video Acceleration), un standard censé déporter une partie du décodage vidéo de votre processeur à votre carte 3D (le but ultime étant de faire baisser la consommation électrique de sa machine, important pour les portables). C'est la première fois qu'un logiciel arrive à s'en servir proprement et de manière universelle sur toutes cartes 3D (y compris les chipsets graphiques intégrés). Si on ajoute le support du Dolby Digital Plus et du True Hd, la correction du bug des pistes DTS qui craquaient, et tout un tas de trucs du genre, on remercie chaleureusement le chef du projet et ses co-auteurs de partager gratuitement le meilleur logiciel de lecture de vidéo.

- **VERSION : 1.3.1249**
- **ÉDITEUR : Casimir666**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : mpc-hc.sourceforge.net**

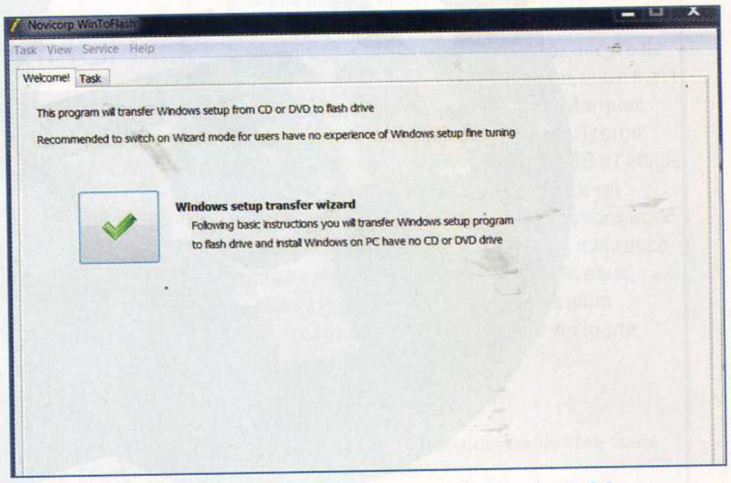


Le décodage accéléré par la carte graphique est activé par défaut dans les filtres internes du logiciel.

WinToFlash

- **VERSION : 0.4.0008 beta**
- **ÉDITEUR : Novicorp**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : wintoflash.com**

Avec la poussée de Steam et des services de téléchargements proposés par les différents éditeurs, on arrive à ne plus trop avoir besoin de son lecteur de DVD. Reste le cas indispensable, l'installation de Windows. Ou pas. Grâce à WinToFlash qui propose de créer tout seul une clef USB bootable à partir de votre CD ou DVD de Windows. Une procédure sur laquelle des tas de gens se sont arraché les cheveux. Ici tout est simple, et quelques clics (et quelques minutes) suffisent. On peut difficilement faire plus simple. À l'origine le logiciel a surtout été créé pour faciliter la vie des possesseurs de portables sans lecteur (comme les netbooks) mais les usages sont multiples, y compris quand l'on a un lecteur défaillant qui a du mal à lire certains disques. Installer à partir d'une (bonne) clef USB est en plus immensément plus rapide. Rajoutons qu'en prime, ce petit brin de magie est compatible avec toutes les versions de Windows existantes. Un logiciel qui vous évitera littéralement de vous arracher les cheveux.



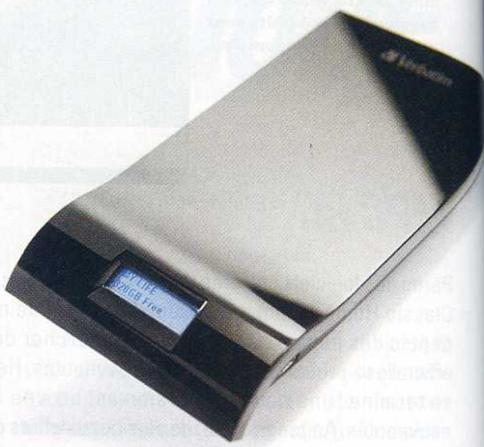
Un gros bouton pour démarrer la procédure. Au-delà, il faudra choisir l'emplacement de son Windows et celui de votre clef USB. Et c'est tout.

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :* Media Player Classic Home Cinema 1.3.1249, VLC 1.0.1, Media Portal 1.1.0 beta 1
- *Lecteurs audio :* iTunes 8.2.1.6, Winamp 5.56, Foobar 2000 0.9.6.9
- *Mailreaders :* Outlook 2007, Mozilla Thunderbird 2.0.0.23
- *NewsReader :* Newsleecher 4.00 beta 7
- *Pagers Internet :* Trillian Astra 4.0.0.117, Miranda 0.8.5, Windows Live Messenger 2009 14.0.8089.726
- *Antispam :* Spamihilator 0.9.9.43, POPFile 1.0.1
- *Antilourds :* AdAware 2008, HijackThis 2.02, Autoruns 9.53, ClamWin 0.95.2, Malwarebytes Anti Malware 1.40, Spyware Terminator 2.6.0.110
- *Downloaders :* FDM 3.0.848, WinBITS 1.0
- *Customisation :* Desktop Sidebar 1.05.116, StyleXP 3.19, DExposE2 08.05.2009, Iconoid 3.8.5, Rainbow Folders 2.0505
- *Clients FTP :* FlashFXP 3.7.8.1332, FileZilla 3.2.7.1, SmartFTP 4.0.1047
- *Browsers Web :* Firefox 3.5.2, Google Chrome 4.0.203.2, Safari 4.0.3
- *Browsers d'images :* ACDsee Pro 2.5, Xnview 1.96.2
- *Optimisation système :* CCleaner 2.22.993, Defraggler 1.13.155, Process Explorer 11.33

Quoi de Neuf

par Yavin





Insight

Les disques durs externes sont souvent gros et moches, c'est un fait quasiment aussi acquis que le lever du jour. Rares sont les fabricants à accorder de l'importance au design de leurs boîtiers alors quand Verbatim nous présente son petit dernier, on le regarde avec pas mal d'étonnement et quelques questions. La première : à quoi sert l'écran LCD ? Eh bien à vous donner la capacité de stockage restante, même si le périphérique n'est pas connecté à un PC. Sympa, quoique l'utilité reste à prouver. La seconde, totalement insoluble : pourquoi lui ont-ils donné la forme d'une balance de cuisine ? Cette étrangeté au format 2,5 pouces existe en version 320 et 500 Go, pèse 164 grammes (joli tour de force) et turbine à 5400 tours par minute ce qui n'en fait pas un foudre de guerre mais ce n'est pas non plus ce qu'on lui demande.

FABRICANT : VERBATIM
SITE WEB : **WWW.VERBATIM.FR**
PRIX : ENVIRON 120 DOLLARS

G27 Racing Wheel

Spécialistes du secret, nos amis suisses ? Pas si sûr quand on sait que les premières photos (non officielles) du nouveau roi des volants circulent depuis le mois d'avril de cette année. Nous n'attendions plus que la confirmation du constructeur, la voilà ! Comme on s'y attendait, c'est donc bien à une mise à jour timide que nous avons affaire. Une quasi-déception tant ce modèle joue la sécurité et oublie d'apporter de véritables innovations. Jugez par vous-même : six boutons sur le volant au lieu de deux (ce n'était pas assez, c'est vrai), une jauge à LED pour indiquer la montée en régime moteur (plutôt gadget) et c'est tout pour l'aspect extérieur. Logitech a tout de même amélioré le retour de force, le volume sonore de l'engin, le pédalier et le confort général mais il n'y a pas vraiment de quoi nous décrocher la mâchoire. Les possesseurs de G25 passeront donc leur chemin à partir du moment où leur périphérique fonctionne encore correctement quand les moins fortunés auront plus intérêt à chercher un G25 bradé grâce à la sortie de ce nouveau modèle. Reste ceux qui ont trop d'argent et désirent le top du top, ceux-là peuvent déjà courir chez leur revendeur favori ou nous envoyer des chèques.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : **WWW.LOGITECH.FR**
PRIX : ENVIRON 300 EUROS







Orochi

Plus un mois ne se passe sans que le plus orienté des fabricants de périphériques dédiés aux gamers ne sorte un nouveau produit. La preuve avec cette Razer Orochi, nouvelle souris du constructeur et dont le principal intérêt vient de sa capacité à fonctionner avec ou sans fil. Ainsi, vous profitez d'un excellent confort d'utilisation en bureautique et pouvez à tout moment remettre le câble USB pour jouer des heures sans vous soucier de l'autonomie de l'engin. Précise (4000 DPI), complète (7 boutons programmables) et ambidextre, elle en séduira plus d'un même si son prix un peu élevé la réserve aux gens pas trop près de leurs sous. Un bon modèle toutefois difficile à détacher de la concurrence de plus en plus féroce sur ce segment et comme pour toute souris, il vous faudra l'essayer en boutique avant de passer à la caisse.

Fabricant : Razer
Site Web : **http://eu.razerzone.com/**
Prix : Environ 80 euros

Lifecam Cinema

Les accros à MSN et aux autres services de messagerie instantanée le savent mieux que quiconque : une webcam, c'est important. Le problème, c'est qu'on ne peut pas vraiment dire que ce marché évolue beaucoup… La majorité des caméras vendues dans le commerce s'avère d'une qualité plutôt discutable. Un constat partagé par les petits gars de Redmond qui nous offrent là, sinon une révolution, un bond en avant façon Marsupilami sous amphétamines. La Lifecam Cinema se voit donc doté d'un capteur 720p capable de diffuser des images à 30 images par seconde histoire d'enterrer toute la concurrence d'un coup d'un seul. Elle dispose également d'un microphone équipé d'une technologie de suppression du bruit ambiant et pourrait s'imposer comme la solution de prise de vue incontournable si elle se montrait un peu moins gourmande en ressources système. Pour en profiter, il vous faudra, au strict minimum, une machine équipée d'un processeur double cœur à 1,6 GHz et 1 Go de Ram. J'ai bien dit minimum, comptez une config deux fois plus puissante pour en profiter à fond.

Fabricant : Microsoft
Site Web : **www.microsoft.fr**
Prix : Environ 80 euross

Star Wars USB Flash Drives

Comme beaucoup (moi le premier), vous ne vous êtes toujours pas remis de Star Wars depuis les trois épisodes originaux ? Vous rêvez encore de promenades bucoliques sur Tatooine, votre main dans celle (poilue) de Chewbacca ? Marquez donc votre attachement à l'œuvre de George Lucas grâce à ces mignonnes clés USB à l'effigie de vos personnages favoris. Disponible en différentes capacités (1, 2, 4 Go,) elles vous iront à ravir en dépit d'un prix un poil élevé mais avec cette licence, on a l'habitude. De nouveaux modèles apparaissent chaque mois alors n'hésitez pas à jeter un coup d'œil sur le site officiel de temps à autre.

Fabricant : Mimobot
Site Web : **www.mimoco.com/shop/star-wars**
Prix : À partir de 20 dollars





Business

ATARI HARA-KIRI ?



Il fut un temps où Turbine et Atari se dévoraient des yeux, un brandy à la main, devant un romantique feu de cheminée. Un soir de 2003, ivres de passion, ils décidèrent qu'il était temps pour eux de prendre un engagement sérieux, et se jurèrent de travailler main dans la main sur l'adaptation de l'univers Dungeons & Dragons en MMORPG. Trois ans plus tard, à force d'acharnement, Turbine accouche de Dungeons & Dragons Online. Seulement, il se trouve qu'en 2006 Atari semblait avoir oublié ses belles promesses. À sa sortie, la couverture médiatique de D&DO a été médiocre et le titre parvenait difficilement jusqu'aux rayonnages des magasins. Sans être un échec, le jeu n'atteignit jamais ses objectifs prévisionnels. En 2009, malgré le travail des développeurs, le MMO est contraint de chercher d'autres financements et devient free to play outre-Atlantique. Aujourd'hui, le studio se plaint d'avoir été contraint d'assumer lui-même le rôle d'investisseur aux moments les plus durs du développement. Du coup, convaincu que rien ne se réglera autour d'un nouveau brandy, Turbine traîne Atari devant les tribunaux pour non respect de l'accord signé en 2006, et lui réclame la coquette somme de 30 millions de dollars. Paradoxalement, alors que les parents de D&DO s'entre-déchirent par avocats interposés, le jeu semble ne s'être jamais aussi bien porté. Les joueurs affluent en masse et l'item shop cartonne. Le pire, c'est qu'avec cette affaire, nous ne sommes pas près de voir se pointer une version free to play européenne !



ÉDITO

LE MARCHÉ DU ONLINE EST EN STAND-BY. EN CE MOMENT, À DÉFAUT DE LANCER DE NOUVEAUX PROJETS, LES DÉVELOPPEURS TENTENT SURTOUT DE RENTABILISER LEURS PRODUCTIONS EN COURS D'EXPLOITATION. SI MÊME QUAKE LIVE PEINE À FAIRE RENTRER DE L'ARGENT, IL Y A EFFECTIVEMENT DU SOUCI À SE FAIRE !

Left 4 Dead 2

HUE JOLY JUMPER ! HUE !



En dévoilant le niveau fête foraine de son FPS multi Left 4 Dead 2, Valve a présenté aux joueurs un nouvel infecté : le jokey. Ce zombie a la particularité de sauter sur le dos d'un survivant pour l'éloigner de ses alliés... ce qui ressemble fort au smoker. Mais, bref, je ne vais pas encore médire, alors acclamons ce joker, et réjouissons-nous de ne pas avoir eu droit au maléfique marchand de barbe à papa (qui, comme Yavin, aurait attiré les joueurs à lui en leur montrant ses belles confiseries).



Stargate Worlds

SECONDE CHANCE



Nous avons longtemps cru que Stargate Worlds était mort, écrasé sur le bitume comme un chien abandonné sur la route des vacances. Pourtant, heureuse nouvelle ! Cheyenne Studios, après ne pas avoir payé ses employés pendant des mois, vient de trouver les fonds nécessaires pour essuyer ses dettes et terminer le projet. Pour l'instant, le miraculeux investisseur a décidé de garder l'anonymat, mais espérons que le développeur n'ait pas décidé de pactiser avec la mafia, car un nouvel accro pourrait leur coûter un chapelet de petits doigts.

3615 Ma Vie

AVIS DE RECHERCHE !



La rédac' recherche activement la petite clef de son armoire à jeux. D'après la rumeur, Savonfou serait la dernière personne à l'avoir eu entre les mains avant qu'elle ne disparaisse comme par magie. Depuis, il va sans dire que nous lui menons une vie infernale en lui liquéfiant le cerveau à grands coups de Lara Fabian.
Alors, par charité, si vous êtes le voleur, écrivez-nous à courrierjoystick@yellowmedia.fr, et mettez fin à son supplice. Si vous voulez juste dénoncer le voleur, on aura peut-être même un job pour vous.

The Chronicles of Spellborn

VIENDEZ NOMBREUX !

C'est désormais officiel, le MMO The Chronicles of Spellborn est devenu un free to play. Aussi vrai que Savonfou est fou. Après le rachat de la licence par Frogster Interactive, toute l'équipe néerlandaise à l'origine du titre a été gentiment remerciée, avant que le jeu ne tombe entre les mains d'une équipe coréenne. Pour le moment, les maîtres d'œuvre du projet n'ont rien annoncé comme modifications, mais gageons que ce MMO éminemment européen devrait connaître de gros changements dans les mois à venir. Affaire à suivre.





World War II Online

BURN LONDON ! BURN !

Et tout de suite un bulletin spécial. Nous apprenons que la 54e campagne du MMOPS World War II Online vient de s'achever sur une victoire des forces de l'Axe. Au bout de six ans de lutte acharnée, le conflit débuté en 2003 vient de conduire les armées d'Hitler à portée des côtes anglaises. Si vous prévoyiez un séjour à Londres, pensez-y à deux fois, ou rendez-vous directement chez le général De Gaulle.



Le Seigneur des Anneaux Online

HAUT LES MAINS !

J'ai toujours pensé que les développeurs du Seigneur des Anneaux Online étaient des gars cool. Des mises à jour régulières, un contenu de qualité et une extension réussie tendaient à confirmer tout ça. Mais comme le dira bientôt le médecin de Michael Jackson, « Tout le monde peut se tromper ». Ainsi à la surprise générale, Turbine vient d'annoncer que le futur livre 9 serait la seconde extension du jeu. À ce titre, elle sera payante, mais disponible uniquement en téléchargement. « Quoi pas de packaging ?, me disais-je. Ça, les enfants, ça n'est pas très sympathique, à quoi vous sert Codemasters ? ». Et tout d'un coup, un truc a fait tilt dans mon esprit... Codemasters ? Mais Codemasters vient tout juste de lâcher l'exploitation européenne d'Archlord faute de fonds ! Et avant ça, leur projet Damnation a fait un flop ! C'est sûrement eux qui ont besoin d'argent en fait. Serait-il possible que les maîtres du code soient des zéros de la finance ?





Business

DES SOUS SIOUPLAIT !





Bambin, j'adorais les matins de Pâques. Le cœur lourd d'espoir et les yeux brillants de fièvre, je me ruais à la recherche de ces précieux œufs en chocolat qui, quelques années plus tard, feraient de mon dentiste le compagnon tout trouvé de mes mercredis après-midi. Eh bien, comme je cherchais des œufs, nombre de gros projets online recherchent de nouveaux moyens de financement. Récemment Darrell Rodriguez, boss de LucasArts, déclarait à un de nos confrères américains que la firme étudiait tous les moyens de financements possibles (donc abonnement, carte prépayée, micro-transaction et tout le tintouin). Bon, ne vous faites trop d'illusion quand même. Plus surprenant en revanche, il semblerait que DC Universe, le MMO de super-héros développé par Sony Online Entertainment opte pour un modèle sans abonnement. Du moins c'est que pense pouvoir affirmer le site OneLastContinue après une interview avec Wes Yanagi, producteur du jeu. De son côté, Id Software ne sait plus quoi faire pour tenir Quake Live en vie. Les espaces pub in game se vendent si mal, que le développeur envisage de proposer aux joueurs intéressés un système d'abonnements mensuels afin que ceux-ci hébergent leurs propres serveurs... La charité ? Personne n'y avait encore pensé ! Dites, existe-t-il un dentiste pour les financiers rêveurs ?





MODS

CE MOIS-CI, ON NE FAIT PAS DANS LA DENTELLE. ENTRE LES CHEVALIERS QUI S'ÉCLATENT À COUPS DE LAME, LES ZOMBIES DÉGUISÉS EN HOT-DOGS ET WARCRAFT III QUI SE MET À LA MODE DRAGON BALL Z… LÀ, JE CROIS QU'ON A TOUT VU !

ARCHASIS II



Sorti à la fin du mois d'août, Archasis II est la suite d'un mod créé pour Unreal Tournament 2004. Ici, c'est la cohésion d'équipe qui prime. Si la mécanique de base de ce mod consiste à tabasser son voisin, vous ne remporterez pas la victoire à moins de contrôler des points précis de la map, ce qui demande un peu de coordination. De plus, Archasis II est un des rares mods UT3 à ne pas vous coller dans la peau d'un soldat armé d'un flingue. Pour le coup vous devrez







en découdre à l'aide de chevaliers, chasseurs, mages et prêtresses qui ont évidemment tous des caractéristiques et pouvoirs propres. À défaut d'être révolutionnaire, la bête est plutôt sympa et se télécharge gratuitement sur www.archasis.com. Dernière chose : notez que ce client de 75 Mo a besoin de la version 2.1 d'UT3 pour fonctionner. Bon massacre !

AGE OF CHIVALRY



Age of Chivalry est un mod sorti en 2007. Il propose de vivre des batailles médiévales à plusieurs et continue à être mis régulièrement à jour. D'ailleurs, un important patch a été mis en ligne cet été. Au menu des réjouissances :



un petit lifting pour remettre ce mod au goût du jour. Vous avez donc droit à une meilleure optimisation, de nouvelles maps, des réajustements de gameplay et j'en passe. Maintenant, vous pouvez même regarder vos statistiques (nombre d'ennemis tués, décapités…) via Steam. Enjoy !
http://store.steampowered.com/app/17510.

THE MORTEWOOD PLAZA

En cours de réalisation, The Mortewood Plaza surfe sur la mode Left for Dead en vous mettant dans la peau d'un tueur de zombies. Cette Total Conversion vous plonge donc dans une petite ville américaine infestée de morts-vivants, où vous devrez user et abuser de ce qui vous passe sous la main pour tout



massacrer. Pour l'instant aucune date de sortie n'a été annoncée, mais le projet vaut sans doute le coup d'être suivi (www.mortewoodplaza.exofire.net). Pour ma part, voir un zombie déguisé en hot-dog, ça suffit à attirer mon regard.

DRAGONBALL Z: RISE OF THE SAIYANS



Créer un mod DBZ à partir de Warcraft III, il fallait oser ! Et c'est bien ce qu'une bande de joyeux lurons a fait. Ici, vous vous battez avec de nombreux protagonistes provenant de l'univers d'Akira Toriyama. En guise de héros, vous pourrez donc manipuler Goku, Vegeta, Broly, Piccolo et bien d'autres. C'est efficace et plutôt fun, du coup, si votre Frozen Throne est encore installé sur votre PC, essayez Rise Of The Saiyans au moins pour le délire, vu qu'il pèse à peine 2 Mo (www.wc3-dbz.co.nr/).

CYD



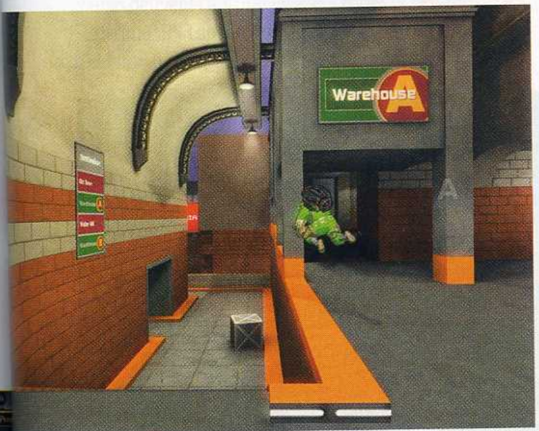
FREE 2 PLAY

IL EN FAUT POUR TOUS LES GOÛTS ET ENCORE PLUS POUR CEUX QUI ONT BON GOÛT. MESDAMES ET MESSIEURS, VOICI TROIS EXCELLENTES SORTIES À NE SURTOUT PAS MANQUER ! ENJOY !

• WARSOW 0.5

Amateurs de FPS bien nerveux que vous êtes, vous avez sans aucun doute entendu parler de Warsow, un FPS développé par un Ardéchois (si, si), qui sous son bel écrin cartoon, envoie franchement le petit bois (et la cheminée avec). Signalons donc aujourd'hui la sortie de la mouture 0.5, mise à jour qui s'attaque à peu près à tous les aspects du titre : balancement des armes, des settings et du système de mouvements, nouvelles cartes, textures, modèles de perso, fonctionnalités du moteur, effets visuels, et nouveaux modes de jeu (Team Domination, Headhunt, Bomb et Defuse). Bref, une bonne grosse refonte qui devrait finir de vous convaincre d'essayer ou de réessayer ce très bon jeu indé. www.warsow.net





• LEAGUE OF LEGENDS

Voilà le genre de jeux pour lesquels je serai prêt à vendre mes adorables cousines (elles sont vraiment adorables) pour me payer une boîte à 50 euros. Heureusement pour elles, et pour tous les fans de stratégie bien nerveuse, League of Legends est gratos. En plus de ça, League of Legends est excellentissime, et si vous lisez le mag' régulièrement, vous savez déjà que nous bavons abondamment depuis quelques mois déjà sur ce



DotA-Like. En bêta à l'heure où je couche ces lignes sur le papier, le jeu devrait être disponible et ouvert à tous à partir du 6 octobre, date à laquelle je compte faire un abandon de poste pour passer mes journées à basher du noob (vous me trouverez probablement sous le pseudo de Serend1b).
Pour ceux qui ne me croient pas sur parole et qui voudraient en savoir plus avant de démissionner, vous pouvez trouver plus d'explications dans nos numéros 220 et 223, ainsi que sur le site officiel : www.leagueoflegends.com. À tout de suite !

• RUNES OF MAGIC : THE ELVEN PROPHECY

On vous a aussi maintes fois parlé ces derniers mois de Runes of Magic, le MMORPG qu'il est bien comme World of Warcraft et qu'en plus il ne nuit pas à votre



pouvoir d'achat. Fort de son succès, Frogster et Runewaker alimentent régulièrement RoM de contenu. Nouvelle preuve en est avec la sortie récente du patch 1.9 et du second chapitre, intitulé The Elven Prophecy. Ce dernier marque l'arrivée de nouvelles créatures (les Nagas, avec qui les plus hardis pourront taper une belote), de nouvelles zones, de nouvelles classes assimilées au peuple Elfe (le Druide et la Sentinelle), la possibilité de monter son personnage au niveau 52, de nouvelles instances ou encore une pléthore de nouvelles quêtes. Sachez enfin que ceux qui paient l'ISF ou qui aiment en avoir pour leur argent pourront acheter une version boîte pour environ 10 euros. www.runesofmagic.com/fr/index.html

SUNDIN





Section 8

Une section peu convaincante

NON, SECTION 8 N'EST PAS LE NOM DE L'UNITÉ MÉDICALE QUI A PLUSIEURS FOIS ACCUEILLI SAVONFOU APRÈS DES CRISES DE MAUVAIS GOÛT. SECTION 8, C'EST LE NOM D'UN FPS MULTI QUI SE VEUT PLEIN DE BONNES IDÉES. ET ON EN DIT QUOI, NOUS ?



Aperçu du ciel de chaque respawn, avec une descente à fond les ballons plutôt originale. Faites gaffe à ne pas spawner au-dessus d'une zone contrôlée par l'adversaire, qui sera le cas échéant bardée de tourelles anti-aériennes !

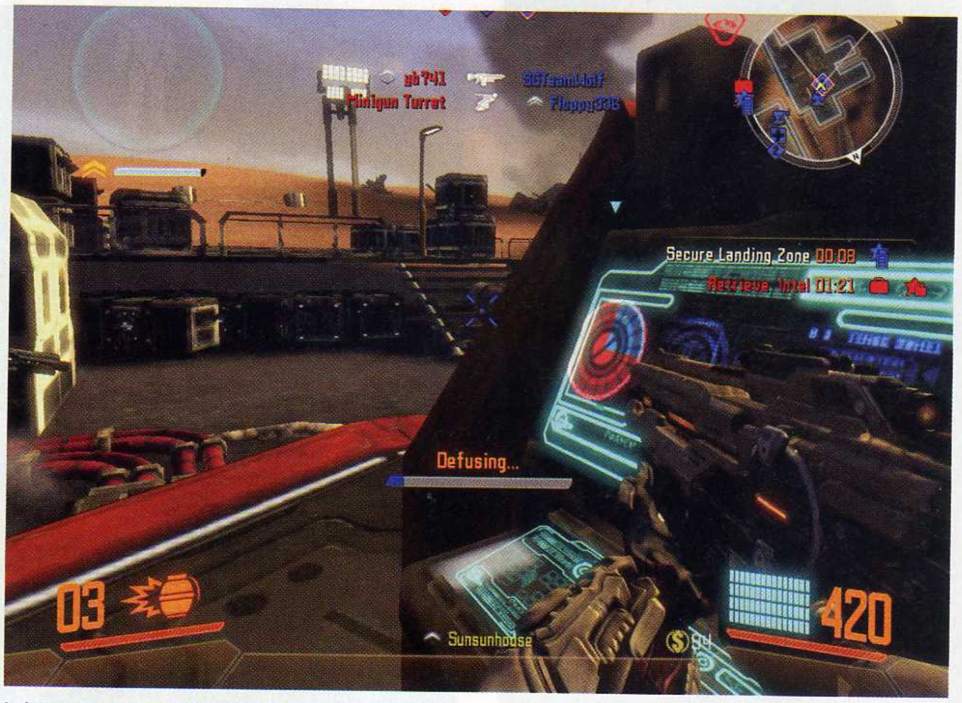
On en dit quoi ? Eh bien on en dit que Section 8 a des cordes certaines à son arc. Mais on en dit aussi qu'il aura bien du mal à percer dans le monde cruel et impitoyable du FPS multi. Un paradoxe qui tient à un créneau désormais surchargé de hits en puissance et où seuls les tout meilleurs parviennent à tirer leur épingle du jeu. Sur le papier, comme je viens de vous dire, Section 8 se targuait pourtant de quelques bonnes idées – preuve que les gars de TimeGate (F.E.A.R. Extraction Point) se sont quand même creusé le ciboulot. Le problème, c'est que les idées, ça ne fait pas tout...

CRYSIS 0.38

Commençons par le commencement : un FPS futuriste donc, où deux factions aux caractéristiques semblables

WE ARE THE WORLD

Comme dans nombre de FPS multi, plusieurs classes de personnages sont dispos, pour autant de profils bien particuliers. Section 8 compte pour le moment six classes : Assault, Engineer, Infiltrator, Recon, Guardian et Artillery. Si chaque classe a ses propres armes et attributs, il est tout à fait possible de les personnaliser ; vous pouvez par exemple redistribuer à votre guise les points alloués à vos caractéristiques : puissance, santé, résistance, etc. Notez également que les classes ne sont pas strictement complémentaires, votre équipe peut très bien gagner sans un Recon ou un Guardian par exemple.



Le jeu propose un certain nombre de missions ingame pour faire monter les points plus rapidement, du type protéger ou exécuter une unité ou un véhicule.



(Section 8 et Arm of Orion) se mettent dessus sur des cartes qui sentent bon la fin du monde. Pas de quoi effrayer les 32 molossoïdes qui peuvent prendre part au combat néanmoins, tous sont nourris aux amphets et pourvus d'une armure next-gen à faire pleurer de honte Iron Man. Avec ce matos nec plus ultra sur le dos, chaque belliciste pourra effectuer des sauts gigantesques mais aussi parcourir la map à une vitesse supersonique. Si la première aptitude sert plutôt les combats (les maps ne sont pas spécialement conçues sur la hauteur), la seconde a une vraie incidence sur vos objectifs : parvenir le plus rapidement possible à un seuil de points (1 000 sur la bêta), en contrôlant sur la carte trois à quatre secteurs névralgiques.

PARACHUTISTES

Mais le plus intéressant se situe sans doute ailleurs : dans la façon de spawner. Aucune des deux équipes ne possède de base fixe sur la carte. Ceci veut dire que votre section peut très bien contrôler toutes les zones clés de la carte à un moment T, et ne plus en avoir aucune deux minutes après (toutes les classes de perso peuvent capturer lesdites zones et ce, assez rapidement). Les messieurs de TimeGate ont donc eu la bonne idée de laisser au joueur le choix de spawner n'importe où sur la map, en tombant littéralement du ciel et avec un atterrissage musclé ! Choisir méticuleusement où atterrir revêt alors un petit côté tactique excitant ; vous pouvez spawner dans le dos ennemi, derrière ses installations ou même sur le toit d'une baraque (si vous incarnez un Recon, le sniper de service, c'est encore mieux). Sans révolutionner le schmilblick, avouons que cette idée fonctionne plutôt pas mal.





Si vous ne jouez pas trop mal, vous pourrez acheter un gros mecha dévastateur !

ARTHRITIQUES

Ces quelques nouveautés apaiseront-elles la meute de FPSistes émérites élevés aux Quake et autres Unreal ? Ça va être dur ! Si Section 8 est loin de proposer une expérience traumatisante, il manque tout de même de gouache pour espérer séduire une large communauté de joueurs ; du moins, si TimeGate en reste là au niveau des graphismes, du level design et des comportements de nos soldats (ça fait beaucoup, certes). Concernant le dernier point, et malgré les possibilités offertes par leur combinaison, les soldats semblent souffrir d'une arthrose avancée qui ralentit considérablement tous leurs mouvements... Y a comme un hiatus entre le cahier des charges du matos et ses possibilités réelles, non ?

Ou alors on tient le premier FPS avec des gus qui ont trop grignoté avant de partir en guerre, au choix. À côté de ça, les combats durent souvent trois plombes, et à moins de jouer du sniper avec le Recon (et encore...) vous pouvez passer un bon chargeur sur l'ennemi avant de l'envoyer ad patres (2 ou 3 si vous êtes pas doué). Bref, tout ça manque cruellement de balancement, et si on ne va pas encore vouer Section 8 aux gémonies, on espère vivement pour lui que les retours des beta-testeurs auront une incidence sur la version finale, version qui à l'heure où vous lisez ces lignes dans les cabinets avec vos petits yeux plissés, devrait être déjà disponible...

Sundin



Ça sent le roussi...

Les dix commandements pour s'enrichir en solo

VOUS AVEZ ENVIE D'ACQUÉRIR UNE MONTURE PRESTIGIEUSE MAIS VOS ÉCONOMIES NE VOUS LE PERMETTENT PAS ? INUTILE DE FAIRE LA MANCHE DANS LES CAPITALES ! EN SUIVANT CES CONSEILS, VOUS RENFLOUEREZ VOS COMPTES RAPIDEMENT.





L'hôtel des ventes est l'une des meilleures solutions pour s'enrichir rapidement.

1 - SUR UN SEUL PERSONNAGE, TU TE CONCENTRERAS

Posséder plusieurs personnages est attrayant. Cependant, et cela est logique, plus vous avez de bouches à nourrir, plus vous dépensez d'argent (donc moins vous en gagnez). Limitez-vous à un personnage, ou du moins concentrez-vous sur un seul avatar durant la période où vous essayez d'amasser de l'argent. Vous ferez bien plus de bénéfices !



2 - ARTISAN, TU SERAS

L'artisanat est une excellente source de revenus. Les métiers de collecte sont très rentables. Certains métiers de production le sont également. Les éléments collectés par les dépeceurs, mineurs et herboristes se vendent particulièrement bien à l'hôtel des ventes. Du côté des métiers de production, les alchimistes s'assurent de vendre leurs potions avec beaucoup de facilité. Les couturiers peuvent commercialiser leurs sacs, et les joailliers, leurs gemmes. Les scribes, quant à eux, s'enrichissent en monnayant leurs glyphes. Enfin, les métiers d'ingénieurs, de forgerons et d'enchanteurs reviennent assez chers à pratiquer et sont longs à monter, même s'ils peuvent, à terme, rapporter gros. Cela n'en fait pas des métiers de premier choix pour amasser de l'or rapidement. De plus, il est souvent nécessaire de recevoir l'aide d'autres joueurs pour progresser dans ces professions (notamment dans le cas des enchanteurs).

3 - DU « FARMING », TU FERAS

Certains matériaux sont très courus et se vendent à prix d'or. Allez donc les chercher pour les commercialiser ! Auparavant, évaluez la demande en scrutant le canal commerce lorsque vous êtes en ville.



Certains PNJ proposent des objets en quantité limitée. Ceux-ci se revendent souvent à bon prix à l'hôtel des ventes.

Observez attentivement l'hôtel des ventes (en prenant des notes par exemple) et repérez les objets qui se vendent le mieux. Parmi les choses qui se marchandent très bien figurent les ingrédients requis pour l'artisanat, les objets de quêtes permettant de progresser dans certaines réputations ou encore les familiers. Certains objets, comme les essences éternelles, sont nécessaires à la fabrication d'objets dans différentes professions. D'où une demande très importante !



4 - À L'HÔTEL DES VENTES, TU COMMERCERAS

L'hôtel des ventes est un endroit merveilleux pour trouver ce que vous cherchez mais surtout, pour engranger des pièces d'or ! Vendez-y les butins trouvés sur les monstres mais également les objets que vous fabriquez ou les matériaux que vous récoltez. Voici quelques astuces pour optimiser vos gains :

- Ne placez pas d'enchères sur une durée trop longue. Plus la durée de l'enchère est longue, plus la taxe de dépôt est importante. Et si la vente ne se fait pas, vous perdez votre taxe de dépôt.



Les portails vers d'autres capitales se monnaient quelques pièces d'or.





Les quêtes journalières permettent d'amasser beaucoup d'argent.

• Privilégiez les heures de forte influence pour placer vos biens en vente. Les week-ends, les vacances et les soirées connaissent des pics de connexion importants. Profitez donc de cette aubaine pour vous enrichir !

• Placez un prix d'achat immédiat. Même si les options de l'hôtel des ventes permettent de laisser courir une enchère, fixez toujours un prix d'achat immédiat ! La plupart des joueurs ne veulent pas attendre lorsqu'ils repèrent un objet. Ils veulent l'acheter de suite. Petite exception à cette règle pour les objets épiques dont vous n'avez aucune idée du prix.

• Regardez les autres ventes. Si d'autres joueurs vendent le même objet que vous, il est important de pratiquer un prix équivalent ou plus bas. De plus, si trop d'objets similaires sont placés en vente au même moment, il est fort probable qu'ils ne se vendront pas. Dans ce cas, il est préférable d'attendre.



5 - DES ÉCONOMIES, TU RÉALISERAS

Ne dépensez pas d'argent inutilement, en achetant des babioles ou en changeant de spécialité tous les jours. Et ne faites pas preuve de fainéantise ! Lorsque vous avez besoin d'une ressource, allez la chercher vous-même. Ne cédez pas à la facilité de vous la procurer à l'hôtel des ventes. Enfin, si vous avez vraiment besoin d'un objet que vous ne pouvez obtenir par vous-même, pensez au troc.

6 - DES TECHNIQUES DE SIOUX, TU UTILISERAS

Achetez les recettes et autres objets vendus en quantité limitée par certains PNJ, puis revendez-les à l'hôtel des ventes. Bon nombre de joueurs n'ont pas la patience de camper devant un personnage pendant des heures pour obtenir l'objet de leur désir. Par manque de temps ou par paresse, ils se retourneront vers l'hôtel des ventes. Enfin, une autre technique, risquée mais qui a fait ses preuves : acheter tous les objets d'un certain type, en vente à l'hôtel des ventes, puis les revendre à un tarif supérieur. Cette méthode requiert d'avoir pas mal de fonds et de surveiller attentivement les transactions effectuées. Certains joueurs se sont considérablement enrichis de cette façon, en achetant tous les objets épiques et en les revendant par la suite.



7 - TES QUÊTES, TU ACCOMPLIRAS

Les quêtes sont un excellent moyen de s'enrichir. D'autant plus que depuis la mise à jour 1.10, les missions réalisées au niveau maximum ont leurs récompenses d'expérience convertie en or. Les quêtes journalières permettent également d'amasser beaucoup d'argent en un temps de jeu relativement raisonnable. Les personnages ayant atteint le niveau 80 se feront plus de 300 pièces d'or par jour, pour 25 quêtes journalières validées.

8 - TES RÉPUTATIONS, TU HAUSSERAS

Envie d'une monture mammouth deux places pour impressionner la galerie ? Plutôt que de l'acheter à un prix exorbitant, monter votre réputation auprès des fils d'Hodir. Vous gagnerez de l'or en accomplissant les quêtes journalières de cette faction et la monture vous coûtera deux fois moins cher qu'à Dalaran, lorsque vous atteindrez le niveau exalté.

9 - TES SERVICES, TU PROPOSERAS

Pensez à proposer vos services aux autres joueurs. Les portails des mages se vendent quelques pièces d'or. Ceux des démonistes également. Enfin, certains joueurs proposent leur aide en instance contre monnaie trébuchante.



10 - DES PIÈCES D'OR, JAMAIS TU N'ACHÈTERAS

En dehors du fait que l'achat de pièces d'or est une forme de tricherie, ce commerce est nocif à l'économie du jeu. Cette pratique est devenue monnaie courante ces dernières années. Le nombre de gold farmers s'est donc considérablement accru. La conséquence de ce farming intensif est une déflation, touchant toute l'économie du jeu. Certaines ressources sont vendues à un prix de plus en plus bas, car les farmers sont très nombreux à les récolter. Résultat, les joueurs n'arrivent plus à vendre leurs objets à un prix correct. Du coup, ils cèdent à la tentation d'acheter des pièces d'or et cet engrenage infernal continue...

S.A.S.

Les familiers se marchandent à des tarifs élevés, et la plupart d'entre eux sont difficiles à obtenir.



Les bêtes du Norfendre 25 mode hard

LES TERREURS DU NORD

VOUS VOUS SENTEZ PRÊT À CLAQUER LE ROI LICHE COMME ON BAFFE UN MORVEUX ? PAS SÛR ! ALORS VOICI UN DÉBUT DE STRATÉGIE POUR L'ÉPREUVE DU GRAND CROISÉ OÙ VOUS TROUVEREZ TOUT LE MATOS NÉCESSAIRE. CE MOIS-CI, OUVRONS LE BAL AVEC LES BÊTES DU NORFENDRE EN MODE HARD !



Vous avez réussi à vaincre Anub'arak en mode normal et vous vous lancez maintenant dans l'épreuve du Grand Croisé. Pour ce premier combat la stratégie ne diffère pas beaucoup de la version classique. En revanche, vous ne pouvez relancer cette épreuve que 50 fois par semaine. Moins vous aurez échoué, plus votre récompense finale sera grande. Mais bon, avant de penser au loot parfait, assimilez déjà la stratégie et gonflez votre DPS. Une fois l'épreuve lancée, il vous faudra tuer un boss toutes les trois minutes sous peine de wipe. Mais vous êtes dans un Colysée, non ? Il faut un peu d'enjeu pour divertir la foule !

GORMOK L'EMPALEUR

Gormok arrive par la porte une dizaine de secondes après le lancement du combat. Que vos deux tanks soient prêts à le récupérer. Il vous faudra en effet deux tanks, afin qu'aucun ne cumule jamais plus de 3 Empalements. La Main de protection des paladins peut supprimer ce dot.

Les corps à corps forment des groupes de 3 ou 4 personnages et se repartissent autour du boss aussi loin que possible. Gormok, un peu taquin, lance parfois un Piétinement ahurissant qui touche toutes les cibles à 15 mètres. En plus de se tenir à distance du monstre, les membres du raid s'éloignent les uns des autres. En effet pendant l'affrontement, des vassaux frigbolds lancent des Bombes incendiaires qui infligent des dégâts de zone. Sortez du cercle de flamme et pensez à l'aura de résistance au feu. Parfois, ces frigbolds se jettent sur le dos d'un joueur. En plus de lui infliger des dégâts, ils interrompent pendant 5 secondes le lancement de ses sorts et peuvent l'étourdir pour 2 secondes. Dès qu'une personne a un frigbold sur le dos, elle doit se rapprocher du boss pour que les corps à corps la libèrent. Ces vermines sont au nombre de 5 et résistent plutôt bien aux dégâts de zone s'ils n'en sont pas la cible principale. Chaque fois que l'un d'eux descend du dos de Gormok, ce dernier augmente ses dégâts de 15 %. En fonction de la résistance de vos tanks, il faudra commencer plus ou moins tôt une rotation de sorts défensifs si vous espérez les garder en vie (Mur protecteur,



Suppression de la douleur, Main de sacrifice ou autre, lâchez-vous).

GUEULE-D'ACIDE & ÉCAILLE-D'EFFROI

À la mort de Gormok ou 3 minutes après le début du combat, deux Jormungars entrent dans l'arène. Ce combat est le plus difficile de cette première rencontre. Lors de leur première apparition, tankez normalement Écaille-d'effroi pendant que Gueule-d'acide reste immobile. Au bout d'un certain moment, tous deux s'enterrent, se déplacent sous le sol, puis refont surface. Celui qui était immobile va bouger et inversement. Attention ! Chaque fois qu'ils s'enterrent, leur aggro est remise à zéro. Amis tanks, soyez vigilants ! Gueule-d'acide faisant des attaques de type nature, une aura de ce genre sera la bienvenue. Son compère, quant à lui, utilise le feu, même topo pour l'aura donc. Malgré ces différences, tous deux font des souffles en cône qui les rendent très dangereux pour le raid. Tankez-les toujours vers l'extérieur de l'arène, dos à vos compagnons.

Comme pour le boss précédent, les membres du raid s'écartent les uns des autres. En effet, les Jets paralysants et les Projections brûlantes infligent des dégâts de zone d'environ 13 000 points de dommage dans un rayon de 10 mètres, et répandent Toxine paralysante et Bile brûlante sur toutes les personnes touchées. Les dégâts causés par Toxine paralysante s'accroissent à chaque seconde pendant une minute,



LES COMPÉTENCES DE GORMOK

- **Empaler : frappe la cible pour 24 000 et la fait saigner d'environ 5 000 toutes les 2 secondes par application.**
- **Piétinement ahurissant : inflige environ 12 000 à toutes les cibles dans les 15 mètres et interrompt l'incantation des sorts pendant 8 secondes.**

LES COMPÉTENCES DE GUEULE-D'ACIDE & ECAILLE-D'EFFROI

- Morsure paralysante/brûlante (mobile) : inflige environ 13000 à la cible et répand Toxine paralysante/ Bile brûlante.
- Crachement acide/de lave (mobile) : inflige environ 2500 aux cibles dans le cône.
- Balayer (immobile) : inflige 7500 aux cibles proches.
- Crachat acide/de feu (immobile) : inflige 7500 à la cible.





et petit à petit, le personnage touché ralentit jusqu'à la paralysie. L'effet de cette toxine disparaît au contact d'un tick de Bile brûlante (qui inflige 9000 points de dégât sur un rayon de 10 mètres). Avec tous ces dégâts de zone, vous conviendrez qu'il ne fait pas bon rester près de ses amis. Même si on les aime tout plein.
Les corps à corps se partagent en 3 groupes. Celui qui campe derrière le Jormungar ciblé doit bien faire attention à s'écarter des nuages toxiques au sol. Votre tank, lui, longe le mur de droite à reculons pour que les nuages en question n'apparaissent pas dans le raid (comme pour Grobulus).
Dernier truc : tuez si possible les 2 boss en même temps, car une fois le premier mort, le second enrage et frappe beaucoup plus fort. Le tank qui garde le dernier devra sûrement utiliser un sort défensif pour rester en vie.

GLACE-HURLANTE

Comme d'hab', à la mort des deux affreux ou trois minutes après leur apparition, Glace-hurlante pointe le bout de son nez poilu. Tactiquement parlant, cette phase est la plus simple des trois. Mais vous n'avez . que trois petites minutes pour faire du géant une carpette proprette.
Ce coup-ci, un seul tank suffit, mais attention Glace-hurlante frappe quand même très fort.
Placez le boss bien au milieu de la salle et éparpillez-vous tout autour de lui en laissant le moins de personnes possible entre le boss et le mur. De cette manière, lorsqu'il lancera son attaque en cône Souffle arctique, peu de persos en souffriront. Les mages, paladins et autres personnes disposant de sort de téléportation ou d'invulnérabilité peuvent les utiliser s'ils sont ciblés par Glace-hurlante, afin de stopper net son souffle.
Au bout d'un certain temps le bestiau lance Impact massif qui projette tous les membres du raid contre le mur en les étourdissant, à la suite de quoi il en charge un au hasard. Vous devez impérativement vous en écarter (vous ne bénéficiez plus du bonus de vitesse comme en normal). Si vous êtes touché, vous mourrez et le boss passe en enrage pendant 15 secondes (ce qui a aussi de grandes chances de tuer votre tank). Si vous l'évitez en revanche, Glace-hurlante s'étourdit contre le mur et encaisse des dégâts doubles pendant 15 secondes. Pendant ce laps de temps, restez éparpillés et faites passer vos corps à corps devant lui : en reprenant ses esprits, il commencera par lancer un Souffle arctique. Une fois cette attaque passée, repositionnez-le au milieu, éparpillez-vous (encore) comme au début et attaquez-le jusqu'à son prochain Impact massif. Répétez la chorégraphie jusqu'à sa mort.

GRAY



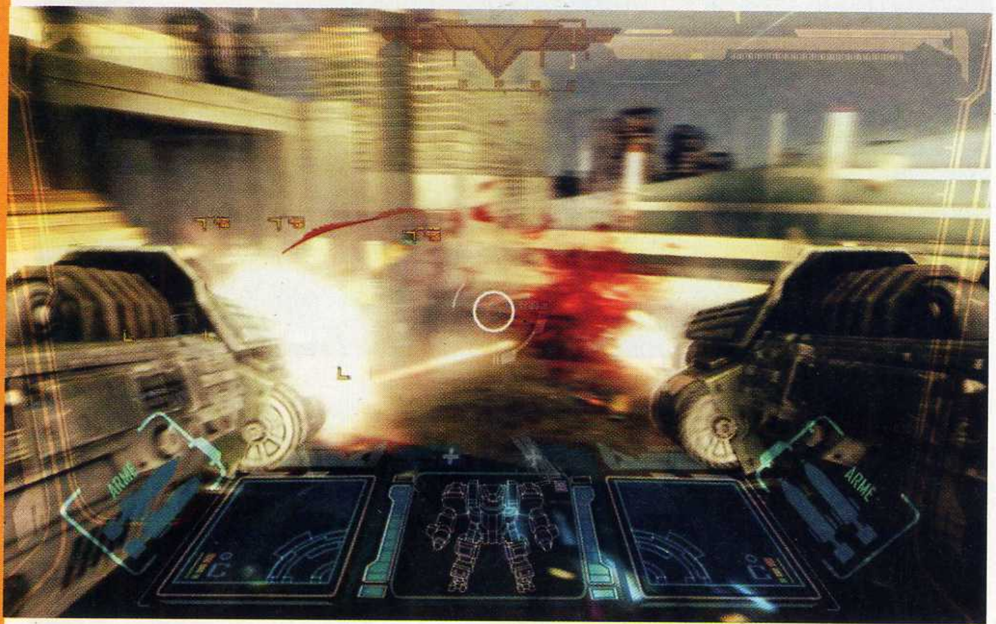
LES COMPÉTENCES DE GLACE-HURLANTE

- Coup de tête féroce : inflige 8 000 sur la cible.
- Souffle arctique : inflige 5 000 par seconde pendant 5 secondes.
- Tourbillonnement : inflige 5 500 à toutes les cibles dans les 15 mètres.

F.E.A.R. 2 Project Origin

Un premier DLC pas vraiment effrayant (sauf pour votre banquier)

SIX MOIS APRÈS SA SORTIE DANS LES TOUTES LES BONNES ÉCHOPPES, PROJECT ORIGIN SE PARE D'UN PREMIER DLC INTITULÉ REBORN. MALHEUREUSEMENT, PAS DE QUOI FAIRE RENAÎTRE NOTRE ENTHOUSIASME...


Reborn commence sur une petite phase à bord d'un mecha. Sympathique et toujours sanglant.

J'aurais bien aimé commencer ce texte par critiquer les DLC comme tout le monde, mais ç'aurait été trop facile et tout le monde leur tape déjà dessus, alors à quoi bon ? Non, je vais m'abstenir même si vous vous doutez de ce qu'on en pense. Ah et puis merde, non, des DLC comme ça on n'en veut pas ! Payer une petite dizaine d'euros pour une expérience de jeu aussi courte et peu intense, c'est de l'abus. Voilà, ça c'est fait. Désolé.

EFFICACE ET... EFFICACE

Lucky vous l'avait dit dans le numéro 215, « F.E.A.R. 2 brille par son ambiance, mais peine à se démarquer de son prédécesseur. Il constitue une suite assurément efficace mais sans réelle originalité. » Auréolé d'un joli 7/10, le Project Origin de Monolith s'en était quand même tiré avec nos compliments. Et puis on avait oublié. Alors un peu comme une mouche dans les ravioles d'un resto trois étoiles, on ne s'attendait pas à voir arriver un premier DLC, DCL qui concerne d'ailleurs, exclusivement, la campagne solo.


Cette météo, c'est vraiment n'importe quoi de nos jours...

Adieu Michael Beckett, salutations au soldat Replica Foxtrot 813 (drôle de nom en passant), nouveau protagoniste assouvissant ses pulsions meurtrières dans les ruines d'Auburn, en proie aux manifestations surnaturelles créées par la ravissante petite Alma. Bon, le moins que l'on puisse dire, c'est que question scénar, Reborn ne... ah, attendez, on me dit dans l'oreillette que la durée de vie étant de 2 heures, on ne peut pas vraiment parler de scénar. Bon, ben tant pis alors, gardez simplement à l'esprit que vous devrez flinguer tout ce qui bouge : soldats ennemis et même soldats amis (oui, à cause d'un incroyable retournement de situation). Non ! Je n'en dirai pas plus !

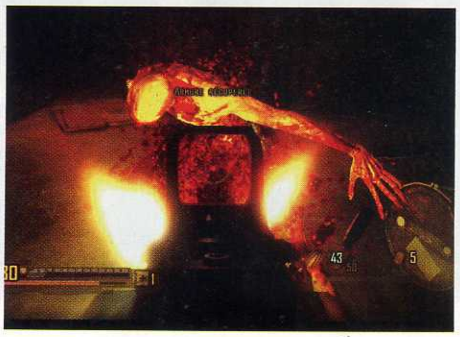
MÊME DÉVELOPPEUR, DÉVELOPPE ENCORE

Le problème de Reborn, si on peut considérer que c'en est un, c'est que la recette est sans surprise, sans originalité, et malheureusement, ne corrige en rien les écueils que l'on avait soulignés sur Project Origin. En particulier celui de n'avoir pas soigné un peu plus son ambiance et sa mise en scène, hallucinantes sur le premier opus. Dommage encore une fois, car il ne manquait pas grand-chose : une bande-son un peu plus présente, et quelques scripts un peu plus couillus et inattendus. Reborn reste un DLC tout à fait honnête dans l'absolu, mais complètement dispensable pour ceux qui ne sont pas amoureux de la petite Alma. Du moins, pour le prix, qui est de 7,99 euros, soit une caïpirinha chez le Chilien, plus deux ou trois carambars.
Et malheureusement pour nous (plus encore pour vous car nous, on n'a pas payé), il faudra s'en contenter puisqu'il n'existe pour le moment aucun SDK disponible, et donc, pas de campagne gratos et digne de ce nom créée par les fans.

SUNDIN


Comme dans le premier opus, les ennemis vraiment coriaces ne sont pas légion.





Mount and Blade

Le jeu d'action-stratégie qui monte

AVEC L'ARRIVÉE DE L'ADD-ON WARBAND PROGRAMMÉE DÉBUT 2010, MOUNT & BLADE SE PRÉPARE À PRENDRE ENCORE DU GALON TANDIS QUE SON IMPROBABLE MIX DES GENRES À LA SAUCE MOYENÂGEUSE CONTINUE DE SÉDUIRE UN PUBLIC DE PLUS EN PLUS LARGE. RETOUR SUR UNE SUCCESS STORY PAS COMME LES AUTRES !



En ville, les PNJ vous donneront des informations, des missions, ou vous permettront d'acheter et de vendre. Les héros sont recrutés à l'auberge.

Petit prix, petit jeu... ? Mount & Blade ne paie pas de mine au premier abord. Environnement graphique obsolète, physique bégayante, premières minutes de jeu confuses ; et pourtant c'est une perle rare, de celles qui vous font passer une nuit blanche devant votre PC. On comprend mieux ce paradoxe en découvrant les instigateurs du projet : un programmeur turc et sa compagne. Moteur maison, artisanat à tous les étages... Mais également beaucoup de passion et un intérêt constant pour des genres rarement associés.



Une parcelle de la vaste carte du monde, où ont lieu les déplacements de votre troupe en temps réel, et le pistage de vos ennemis si vous disposez d'un compagnon chasseur.

On trouvera ainsi dans le jeu médiéval du studio Tale Worlds des combats à cheval ou à pied lors de batailles regroupant parfois jusqu'à plusieurs centaines de participants ; mais également de la stratégie, de la gestion et quelques brins de diplomatie saupoudrée de RPG.

PROMOTION SOCIALE

Mais l'entrée de jeu reste abrupte. Plongé dans un bac à sable dont il ne perçoit au premier abord aucun des mécanismes, le joueur se demande « Bon, et maintenant ? » : aucune mission particulière, peu d'argent, pas de troupe. Vous êtes un chevalier errant. Un tour sur la carte vous apprend que plusieurs factions cohabitent dans la région... Visitez la ville la plus proche, accomplissez quelques menues missions pour les seigneurs locaux, recrutez des troupes dans les villages avoisinants, gagnez en réputation chez les uns et chez les autres. Peu à peu vos finances s'améliorent, votre embryon d'armée aussi. Des héros se joignent à vous, vous attirez l'attention d'un prince déchu ou d'un chef de guerre ambitieux. Vous voilà paré pour une ascension sans précédent, au cours de laquelle vous gagnerez votre fief (qu'il vous faudra gérer) et deviendrez un des acteurs incontournables de ce monde évolutif, vivant et... imparfait.



Les dialogues à choix multiples restent classiques, mais ont le mérite d'être clairs. Certains d'entre eux influeront sur l'opinion qu'ont de vous les PNJ.

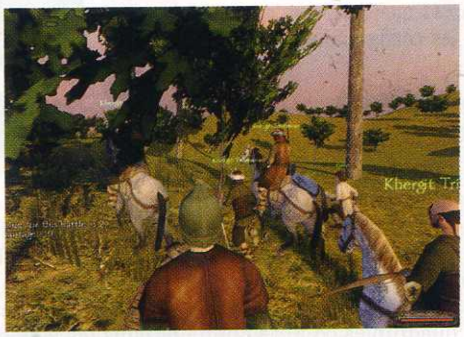
FAIT MAISON, RUSTINES ET ADD-ON

Dans les mois qui ont suivi la sortie de Mount & Blade, de nombreux mods ont vu le jour. Certains purement cosmétiques, pour pallier les insuffisances originelles : meilleure exploitation des effets graphiques, nouvelles textures, uniformes et armures plus réalistes, voire historiques. D'autres ont retravaillé le jeu en profondeur, en améliorant les aspects de gestion et de stratégie. Mais des critiques constructives ont également souligné d'importantes lacunes, que l'add-on Warband tentera de combler. Ainsi, Tale Worlds promet une intelligence artificielle remaniée, une diplomatie plus profonde et, de manière générale, une ergonomie refondue. Par-dessus tout, c'est le nouveau mode multijoueur (totalement absent du jeu originel) qui éveille l'intérêt. Sur le champ de bataille, ce sont en effet 32 belligérants en armes et armures qui pourront s'étriper joyeusement sous les oriflammes. De quoi convaincre davantage, et donner peut-être enfin à Mount & Blade le rayonnement qu'il mérite. En attendant, pourquoi ne pas déjà tenter l'expérience à l'aide des nombreux mods présentés sur forums.taleworlds.net ?

ELGARION



Les petits villages permettent d'acheter nourritures et hommes de troupe, mais ils peuvent également être pillés... aux dépens de votre réputation.



La DDR2 augmente

Et pas qu'un peu puisque le prix des puces a augmenté de plus d'un tiers pendant l'été. Les choses ne devraient d'ailleurs pas s'arranger. Tous les constructeurs disent vouloir passer à la DDR3, et cela commence à se ressentir sur les prix qui devraient continuer de monter. Si vous avez une machine qui a besoin d'un peu plus de mémoire, c'est le moment ou jamais. Ne venez pas dire qu'on ne vous aura pas prévenu !



Après avoir mis beaucoup de temps à s'imposer, la DDR3 commence enfin à justifier son rapport performances/prix.

Big Bang

Quand un nouveau chipset sort (comme le P55 aujourd'hui, voir notre test des cartes mère d'Asus et d'Intel), il est difficile pour les constructeurs de se démarquer. MSI semble cependant tenir un truc avec une carte qu'ils ont baptisé Big Bang. La petite fonctionnalité en plus ? Une puce de chez Lucid. Pour ceux qui ne s'en rappelleraient pas, les gens de Lucid ont développé une puce capable de découper le rendu des jeux sur plusieurs cartes graphiques. Sauf que contrairement au SLI de Nvidia ou au Crossfire d'ATI, on a droit de mélanger les marques. Sur le papier c'est magique, en pratique on avait eu quelques doutes quand on avait vu leur démonstration l'année dernière. Est-ce que la puce est pleinement fonctionnelle, permettra-t-elle de recycler ses vieilles cartes 3D pour les jeux trop gourmands ? Le suspense est insoutenable.

Alors que l'on attend plusieurs cataclysmes graphiques pour le mois prochain, ce sont les processeurs qui sont à l'honneur aujourd'hui. Intel lance enfin des quadruples cœurs pensés pour les joueurs, capables de s'overclocker automatiquement. De quoi faire pâlir de jalousie ceux qui avaient craqué l'année dernière pour un Core i7 920 ? Réponse dans deux pages.

C_Wiz



Un tri-cœur de plus

Il s'appellera Phenom II X3 740, sera cadencé à 3 GHz et vendu aux alentours de 130 euros au moment où vous lirez ces lignes. De quoi remplacer le Phenom II X3 720 que l'on vous conseille dans les configurations à prix serré.



Déception !

En mars dernier, nous avions croisé à Hanovre un des boîtiers les plus innovants jamais conçus. Développé par Thermaltake et un bureau d'études de BMW, le Level 10 devait être un boîtier exceptionnel séparant tous les composants d'un PC pour en assurer un refroidissement parfait. Le tout avec un design assez sexy. On était donc super-heureux d'apprendre que la disponibilité serait pour le mois d'octobre. On pleure en revanche sur le prix, annoncé aux alentours de 600 euros, soit environ deux fois trop cher. Dommage.



Il était beau... mais beaucoup trop cher.

Le Core i7 à 6 cœurs...

... s'appellera finalement Core i9. Il prendra place sur la plateforme « socket 1366 ». Ces puces sont prévues pour le début de l'année prochaine, et l'on saura d'ici là si DirectX 11 sera capable de les utiliser. Car déjà que les quadruples cœurs s'ennuient dans les jeux ces jours-ci...

Le PCI Express 3.0 en retard

Pour ne pas dire très en retard vu que le comité qui s'occupe de définir la norme indique qu'il n'aura pas terminé son travail d'ici à la mi-2010. D'habitude, on se moque assez fortement des versions successives de l'AGP et du PCI Express dans Joystick mais le PCI Express 3.0 a, pour une fois, un intérêt réel. Les futures cartes graphiques que l'on devrait voir arriver au début de l'année prochaine reposeront de plus en plus sur leur capacité à échanger des données avec le reste de la machine. C'est donc une mauvaise nouvelle. Et il faut vous indigner.

Radeon HD 5850 et HD 5870

D'après Yavin, les prochaines cartes 3D DirectX 11 d'AMD/ATI seront vendues sous ces noms-là. Certains diront que Yavin n'a aucune imagination et qu'il se rappelle juste que l'année dernière, nous avions eu le lancement des 4850 et des 4870 en simultanée. Sauf que pour une fois, il a raison. Une preuve de plus que les miracles existent !

Le 28 nm l'année prochaine

Les petits gars de TSMC, ceux qui fabriquent toutes les puces graphiques d'ATI et de Nvidia, viennent d'annoncer qu'ils proposeront dès l'année prochaine une finesse de gravure en 28 nanomètres. C'est même prévu pour le second trimestre pour les cartes graphiques, ce qui veut dire que l'on peut espérer les premières cartes graphiques dans cette finesse pour le début de l'été prochain.

Il se murmure cependant qu'AMD pourrait utiliser Global Foundries (sa filiale qui maintient les anciennes usines d'AMD) pour ses futures puces graphiques...





Un petit tour...

Chez Nvidia on a un problème. Qui s'appelle ATI. En effet, à moins que vous habitiez sur Mars, vous aurez noté que le concurrent de Nvidia lancera fin septembre les premières puces DirectX 11. Pour ce qui est de la disponibilité des puces équivalentes chez Nvidia, c'est un peu plus compliqué puisque le constructeur vise au mieux un peu avant, ou un peu après les fêtes de fin d'année. Pour nous faire patienter, le constructeur aurait décidé de faire quelques démonstrations de leurs futurs produits durant le mois de septembre, histoire de ne pas laisser la porte ouverte à son concurrent. On attend ces démonstrations un peu après l'Intel Developer Forum où l'autre ami de Nvidia présentera officiellement sa puce graphique Larrabee. Le mois prochain sera très graphique !

7K2000

Si Samsung et Western Digital ont le vent en poupe en ce moment dans le milieu du disque dur, Hitachi (qui avait racheté cette division à IBM) annonce aujourd'hui un disque de deux téraoctets. Pas une première pour la densité, Western Digital en fait déjà. En revanche, c'est le premier disque de cette capacité à tourner à 7200 tours par minute, la vitesse conseillée pour les machines de joueurs. Fabriqué à partir de quatre plateaux, il sera disponible mi-septembre aux alentours de 200 euros.



En regardant bien, vous pourrez compter les plateaux du disque.

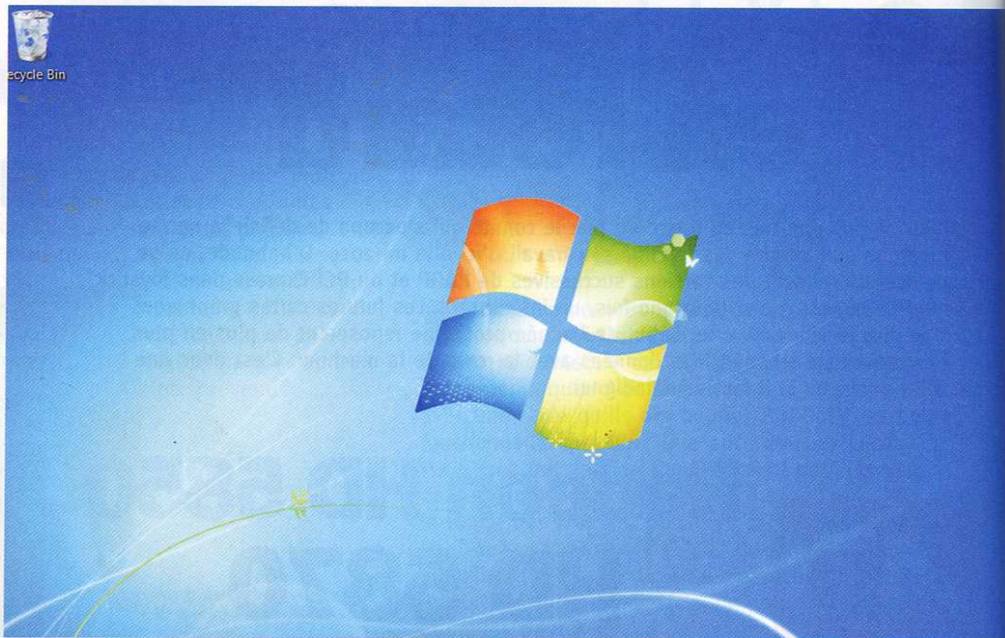
Athlon II X4 630

Apparemment, le monde rêve de processeurs quadruples cœurs à bas prix. Pour ce monde qu'on ne connaît pas, AMD va introduire mi-septembre des Athlon II quadruples cœurs sous la barre des 100 euros. À l'image des premiers Athlon II X2, ils se différencient par leur grave manque de mémoire cache, ce qui fait une double raison pour leur préférer les Phenom II, vendus à peine plus cher, quand l'on est un joueur qui se respecte.

Microsoft Windows 7

NÉCESSAIRE

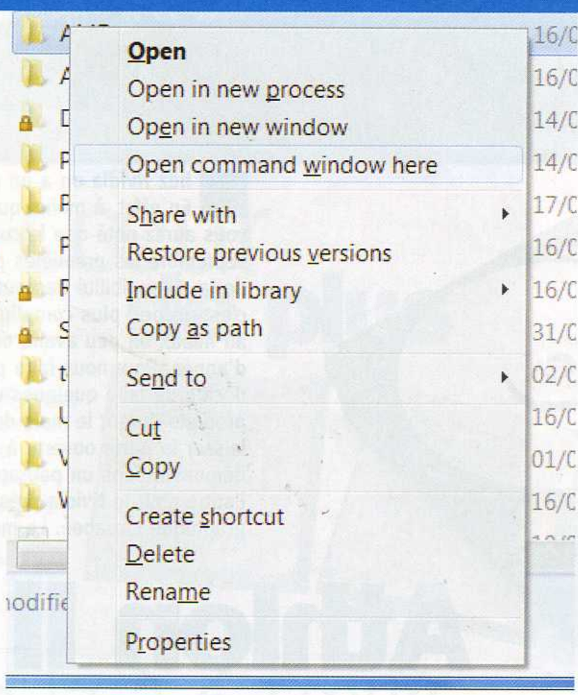
Le nouveau bureau et son papier peint par défaut. Qui pensait qu'on regretterait la colline verte de XP...



Plus de la moitié des joueurs utilise encore Windows XP. Ça, ce n'est pas moi qui le dis, mais les gens de Steam qui publient régulièrement les statistiques des machines de leurs clients. Après le couac Vista, 7 réconciliera-t-il les joueurs avec Microsoft ?

C_Wiz





Si vous maintenez la touche shift en effectuant un clic droit sur un répertoire, vous aurez la possibilité d'y ouvrir une invite de commande. Pratique.

Quand nous vous avions dit tout le mal que nous pensions de Vista, il y a trois ans de cela, nous n'imaginions pas forcément qu'il serait rejeté si massivement. Pourtant la réalité est là et les chiffres de Steam sont violents : à peine 36 % des joueurs qui bénéficient du service en ligne de Valve se servent de Vista (un tiers d'entre eux utilisant la version 64 bits). Imaginez ces chiffres parmi les joueurs (joueuses ?) des Sims 3. C'est moche et Microsoft a compris qu'un réveil était nécessaire.

On ne va pas refaire le procès de Vista, mais si l'on met de côté un instant les soucis de compatibilité avec le matériel, les reproches majeurs faits par les joueurs se situaient au niveau de la gourmandise de l'OS. Long à démarrer, utilisation intensive du disque dur et sans raison valable (y compris quand on joue), et, de surcroît, des performances pas vraiment au niveau : les raisons de rester sous XP étaient nombreuses. Et les incitations à passer sous Vista étaient faibles. Parce qu'autant dire les choses franchement, c'est surtout autour des cartes graphiques que les choses se sont mal passées entre Vista et nous. Un peu (beaucoup) la faute à ATI et Nvidia qui n'avaient pas exactement bien bossé leurs pilotes. Les deux étaient en cause et l'un (dont le nom commence par N) a mis un peu plus de temps que l'autre à se débarrasser des écrans bleus.

Une histoire de plâtres

Pour les développeurs de jeux, cela n'a rien arrangé. Et DirectX 10 non plus. C'était l'argument numéro un pour vendre Vista aux joueurs : pour utiliser pleinement les nouvelles cartes 3D, il fallait y passer. Les développeurs se sont retrouvés confrontés à plusieurs soucis, en premier lieu le fait de devoir écrire deux fois leur moteur graphique, une fois pour les gens sous XP et une fois

pour les âmes esseulées sous Vista. À tel point que beaucoup ne l'ont même pas fait! En trois ans, seulement une trentaine de titres supportent réellement un mode de rendu DirectX 10! Du jamais vu dans l'histoire de DirectX, et même Julien, le seul fan français de Bill Gates, ne trouve pas mieux à dire pour leur défense que « DirectX10 n'a pas rencontré son public ». Pire, pour les rares jeux qui osaient le support, les différences graphiques étaient relativement minces (pas d'attrait visuel et donc aucune motivation pour y passer), ou alors mettaient à genoux les plus grosses cartes 3D (notre ami Crysis). Alors, bien que l'on n'ait pas envie de trouver d'excuses à Microsoft, l'échec de Vista auprès des joueurs tient aussi massivement au fait que les performances des cartes 3D ont (bien trop) stagné ces trois dernières années. Bref si le jeu PC se cherche un peu en ce moment, Microsoft n'y est pas étranger.

Un coup de peinture ?

Alors qu'est-ce que Windows 7 dans tout ça? Le sauveur? Les mauvaises langues vous parleront d'un « coup de peinture » et n'auront pas totalement tort. D'un point

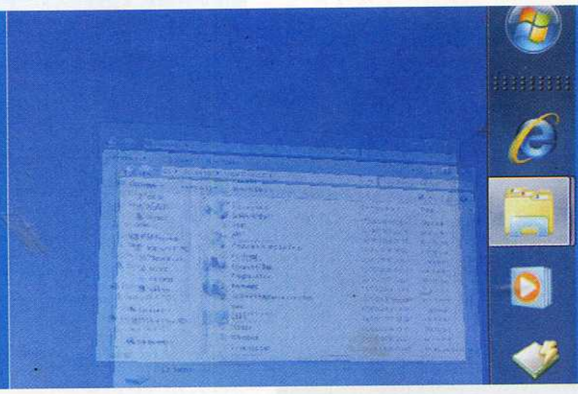


de vue architectural, les modifications entre Vista et 7 sont assez légères. Vista avait déjà introduit une nouvelle couche pour la gestion du réseau et du son, tout ça a été légèrement peaufiné, mais reste grandement inchangé. Il y a d'ailleurs une conséquence assez heureuse à cela: pas besoin de nouveaux pilotes pour votre matériel. Tout ce qui marchait sous Vista marchera sous 7, y compris les pilotes graphiques. L'expression du coup de peinture est même limitée sur le plan de l'esthétique. À chaque Windows, Microsoft change un petit truc à l'aspect de ses fenêtres, histoire de donner un coup de jeune. Sauf ici et c'est la première fois depuis Windows 3.11 que l'aspect des fenêtres est identique au Windows précédent. On a donc toujours droit aux bords semi-transparents baptisés Aero Glass. La barre des tâches a été changée, le nom du programme disparaît et l'on a droit à de grosses icônes. Cela fait un peu bizarre au début, au pire vous pourrez revenir à l'ancienne. On vous conseille tout de même d'essayer de la mettre sur le côté de l'écran, pour voir. Pour le reste des changements esthétiques, on est plutôt dans le pointillisme qu'autre chose en tout cas. Mais autant dire ce que ce n'est pas ça qui nous intéressait.

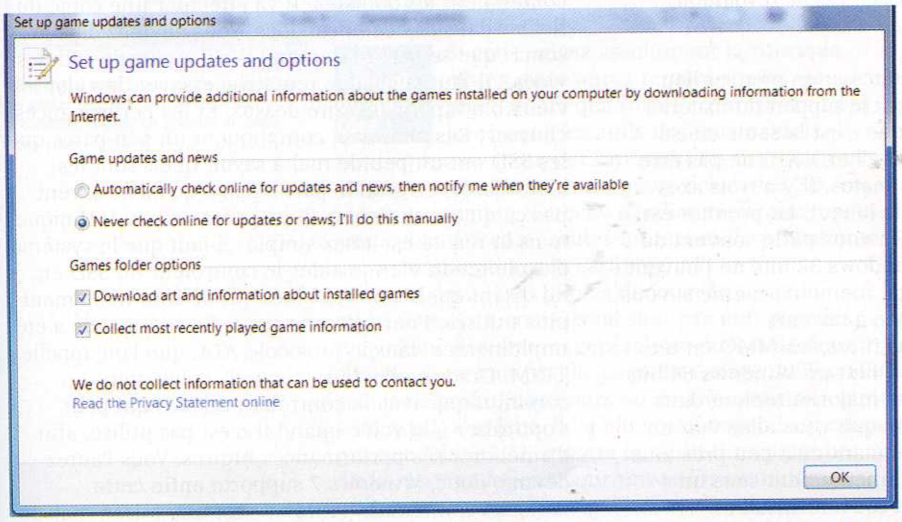
Un chef de chantier

Il paraît qu'il faut trouver un bon chef de chantier quand on veut faire construire une maison. Sinon tous les ouvriers travaillent un peu n'importe comment et les finitions sont

Trop de fenêtres sur l'écran? Attrapez-en une et « secouez-la ». Les autres fenêtres se minimiseront. L'opération inverse ramènera les fenêtres. Amusant.



Windows 7 se propose de télécharger tout seul les mises à jour de nos jeux. À voir à l'avenir, pour l'instant cela ne marche pas trop...


Set up game updates and options

Set up game updates and options

Windows can provide additional information about the games installed on your computer by downloading information from the Internet.

Game updates and news

( ) Automatically check online for updates and news, then notify me when they're available

(•) Never check online for updates or news; I'll do this manually

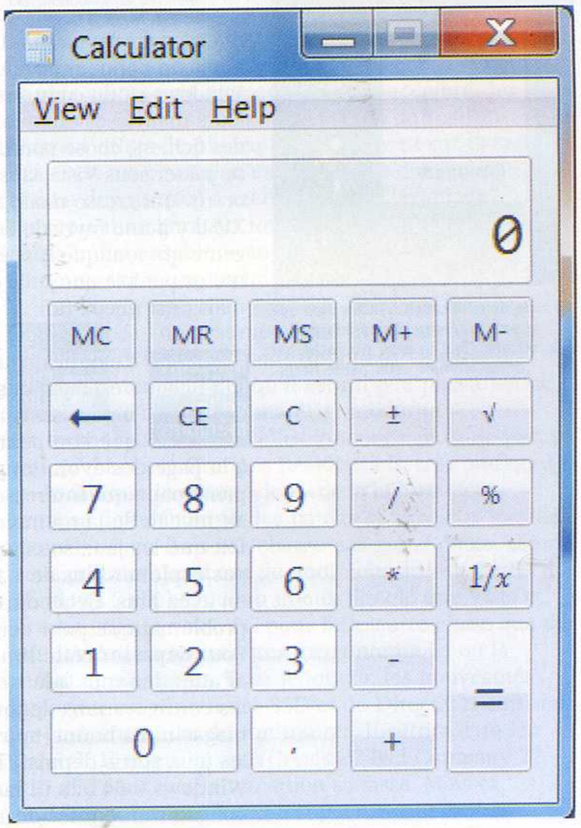
Games folder options

[x] Download art and information about installed games

[x] Collect most recently played game information

We do not collect information that can be used to contact you.
Read the Privacy Statement online

OK

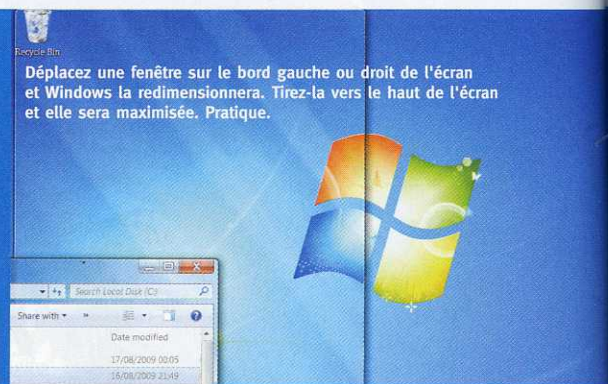


Regardez ce sens du détail, même la calculatrice a été repeinte!



Un clic droit sur une icône dans la barre des tâches affiche une liste des documents récents et quelques fonctionnalités annexes.





Déplacez une fenêtre sur le bord gauche ou droit de l'écran et Windows la redimensionnera. Tirez-la vers le haut de l'écran et elle sera maximisée. Pratique.



La zone de notification n'inclut plus que le son, le réseau et une information de sécurité. Tout le reste est caché par défaut derrière cette petite flèche.

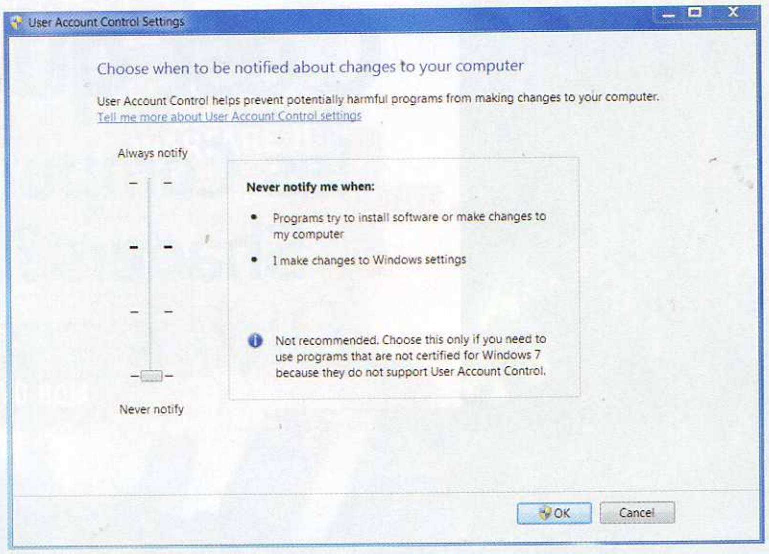
ratées, voire la maison un peu bancale. Ici, Microsoft a mis un donneur de coups de fouet à la tête de Windows et, du coup, les employés feignants ont rangé leurs mauvaises excuses. Un bon exemple est la copie des fichiers, chose pourtant basique qui pouvait très mal se passer sous Vista sans qu'on comprenne pourquoi. Ici, on revient grosso modo aux performances de Windows XP. Il y a une myriade de petits changements de ce genre qui font que l'expérience 7 semble légèrement moins pénible que celle de Vista. Pas de révolution, mais c'est mieux fini.

Meilleure utilisation de la mémoire

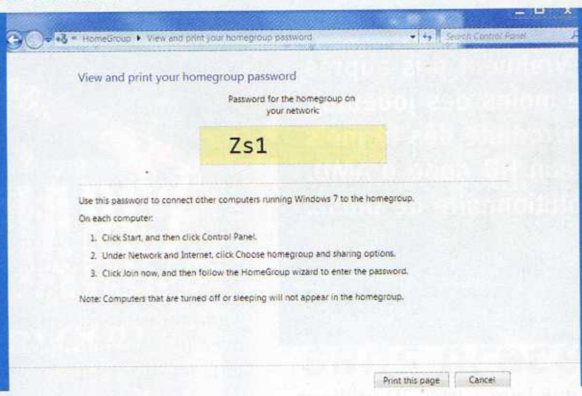
Ce qui va nous intéresser en premier lieu, c'est aussi et surtout le support du matériel moderne. Parce que c'est la seule chose que l'on peut reprocher à XP : ne pas être à la page des évolutions du matos. Il y a trois axes principaux qui intéressent le joueur. Le premier est au niveau de la mémoire. On vous parle souvent du fait que les jeux sous un Windows 32 bits ne peuvent pas exploiter plus de 2 Go de mémoire, même si vous en avez plus. Cela commence à devenir problématique pour certains titres, les MMO en tête. Pour dépasser cette limite, il faut un Windows 64 bits et attendez-vous à le trouver majoritairement dans les configurations de joueurs que vous allez voir en magasin. La bonne nouvelle étant qu'à peu près tous les jeux sortis depuis Vista fonctionnent sous un Windows 7 64 bits. Il faudra souvent installer obligatoirement les derniers patchs, mais globalement on s'en sort plutôt bien et c'est une bonne chose pour les jeux à venir. À l'heure actuelle les jeux 64 bits incluent Half-Life 2, ainsi que les Crysis. Et un petit inconnu qui s'appelle WOW. Pour Crysis, on peut même obtenir un bond de performances en plus, ce qui n'est pas négligeable, tandis que, pour un MMO, on peut garder plus de données en mémoire et limiter les temps inutiles de chargement. Il est temps que l'on arrive à s'affranchir de la limite des 2 Go de mémoire dans les jeux et ce sera un des bénéfices indirects de 7. XP et Vista proposaient déjà ces versions, qu'assez peu de gens utilisent malheureusement. Les problèmes de compatibilité étant réglés, on devrait voir les éditeurs se mettre à la page 64 bits. Ce n'est pas trop tôt.

Les SSD aussi

Depuis quelques mois, nous vous parlons assez souvent dans Joystick des disques durs à base de mémoire flash, également connus sous le nom de SSD. Parce qu'ils permettent d'améliorer les temps de chargement ainsi que la réactivité et de réduire les micro-ralentissements dans les jeux en premier lieu. En plus, ils ne font pas de bruit, ce qui ne gâche rien. Un des défauts des SSD se situe au niveau de la manière dont ils fonctionnent. Il s'agit de puces mémoire qui ont la particularité d'être assez longues à effacer. Du coup, si vous modifiez un fichier, un SSD ne va pas effacer les cellules de la puce qui contenaient les données. Il va effectuer une copie du fichier dans des cellules vides. Vous devinez déjà le souci : que se passe-t-il quand il n'y a plus de cellules vides ? Il faut, à chaque tentative, essayer de vider les vieux blocs pour réécrire dessus. Et les performances chutent ! Les choses se compliquent un peu parce que les SSD ont un peu de mal à savoir quels sont les blocs libres, en grande partie parce qu'ils ne savent pas ce qu'est un fichier. Tout ça est un peu technique, mais la réalité est assez simple : il faut que le système d'exploitation vienne aider le contrôleur du SSD en lui disant quels sont les blocs qui ne sont réellement plus utilisés. Pour cela une nouvelle commande a été implémentée dans le protocole ATA, que l'on appelle TRIM. Grâce à elle, le système d'exploitation communique avec le contrôleur du SSD qui peut s'optimiser à la volée quand il n'est pas utilisé, afin d'améliorer ses performances futures. Vous l'aurez deviné, donc, Windows 7 supporte enfin cette fameuse commande TRIM et c'est une raison majeure de faire le saut si vous craquez pour un SSD.



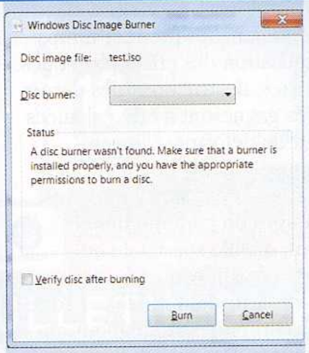
Le contrôle des comptes utilisateurs qui vous demandait toutes les deux minutes si vous étiez sûr de vouloir changer un paramètre sous Windows a été revu. Il est moins ennuyeux, mais on préfère tout de même le désactiver totalement.



Si vous avez plusieurs PC en réseau, le partage de fichier a été totalement simplifié par le concept des « HomeGroup ». Branchez, un mot de passe vous sera demandé. Tapez-le, c'est terminé. Enfin!



Les bibliothèques permettent de regrouper dans un répertoire « virtuel » le contenu d'autres répertoires qui peuvent être éparpillés sur votre disque ou sur le réseau.



Windows 7 vous propose désormais de graver tout seul vos fichiers iso. À condition d'avoir un graveur de DVD dans votre machine!

Le dernier gros chantier de Windows 7 concerne l'ajout de DirectX 11, et autant dire qu'il devrait jouer un rôle majeur, qui ne se cantonnera pas aux cartes graphiques. Commençons déjà par la bonne nouvelle pour les rares amateurs de Vista: contrairement à XP, vous aurez droit à DirectX 11, vous aussi. Pendant que ces âmes perdues sautent de joie, concentrons-nous sur ce qui va changer.

L'avènement du quad core

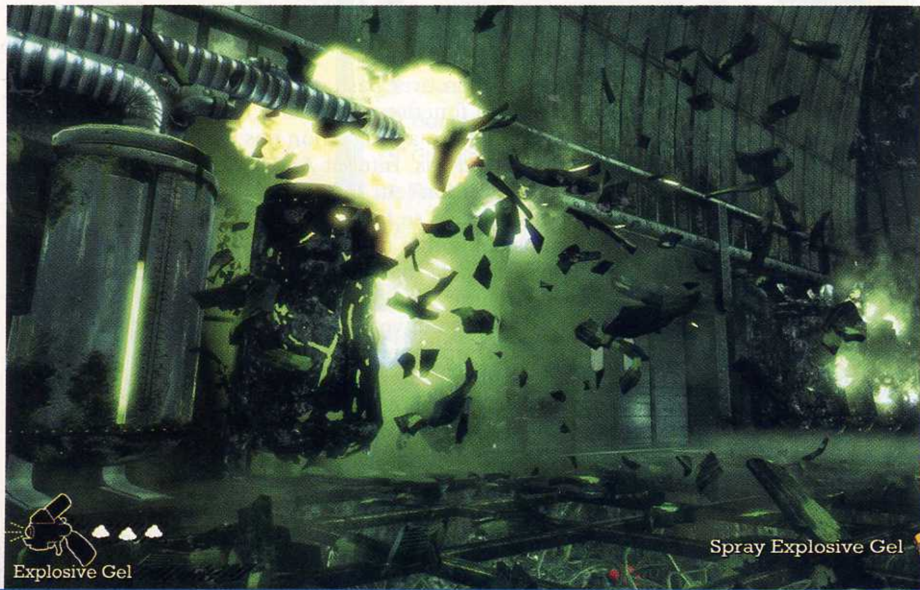
Si vous suivez assidûment la rubrique matos, vous aurez remarqué que les processeurs quadruple cœur ne sont pas forcément les amis des jeux actuels. Les titres actuels savent rarement en tirer parti, en premier lieu à cause du pilote des cartes 3D. Par sa conception, DirectX n'utilise réellement qu'un cœur pour effectuer toutes les tâches de préparation qui servent à piloter la carte 3D. ATI et Nvidia essayent dans leurs pilotes de jouer la carte du multi-threading, mais ils ne sont pas non plus des magiciens. Résultat en général: au-dessus de deux cœurs, on ne voit pas de gains. Et l'adage du Top Hard est ainsi: préférez toujours un double cœur très rapide à un quad core lent. Il va bientôt changer, ledit adage, puisque DirectX 11 apporte le multi-threading. Les développeurs de jeux pourront enfin apprendre à utiliser plusieurs cœurs pour faire des choses graphiques. Seul bémol, il faudra avoir de nouveaux jeux pour en tirer parti, ce qui pourra prendre du temps. La fonctionnalité étant optionnelle, ce sera donc à la libre appréciation des développeurs de l'utiliser ou pas. Intel et AMD devraient leur mettre la pression (en leur offrant des chèques), mais tout ceci risque de se faire au cas par cas encore quelque temps. La bonne nouvelle étant que, si un jeu le supporte, cela marchera aussi si vous avez DirectX 11 ainsi qu'une « vieille » carte 3D.

Du côté des nouveautés graphiques, DirectX 11 apporte en premier lieu la tesselation, un concept qui permet d'augmenter à la volée les détails géométriques. C'est un truc que propose ATI depuis ses Radeon 9000 sous diverses formes et qui devrait enfin commencer à être utilisé. Des personnages plus détaillés sans que cela coûte trop cher, toujours bon à prendre. L'autre avancée majeure est au niveau des « Compute Shaders ». En gros, on peut faire effectuer des calculs autres que du graphisme à une carte 3D. Si l'on va tenter de nous vendre des choses comme de l'encodage vidéo accéléré, les Compute Shaders permettront aussi de réaliser certains effets de physique directement sur la carte 3D. C'est un peu ce qu'essaye de vendre (en vain) Nvidia depuis qu'il a racheté Ageia, l'avantage ici est que cela marchera sur toutes les cartes DirectX 11, étape indispensable avant que les développeurs s'intéressent à une technologie.

Le Windows qu'il nous fallait?

Si l'on résume: l'intérêt principal de Windows 7 pour un joueur va surtout tenir au fait qu'il est un peu plus à même d'utiliser du matériel moderne. Ce ne sont pas les nouvelles fonctionnalités de partage réseau (baptisés Groupes Résidentiels, très pratiques) ou le fait que le menu « jeu » de Windows nous propose de télécharger les patchs de nos jeux installés (pour l'instant il ne télécharge pas grand-chose, dirons-nous poliment) qui ont de quoi nous attirer. Certes Windows 7 est beaucoup mieux fignolé que Vista et, si vous utilisez votre PC pour faire autre chose que du jeu, les petites nouveautés d'ergonomie ici ou là seront appréciables. Pour le joueur, les nouveautés apportées au niveau des SSD et de DirectX 11 suffisent à nous convaincre de son intérêt. Il suffira d'un jeu DirectX 11 convaincant (Crysis 2? Bad Company 2? Dirt 2?) pour que la transition se fasse. Mais ça, ça échappe un peu à Microsoft...

Arkham Asylum peut utiliser une seconde carte 3D Nvidia pour rajouter du réalisme dans les explosions. Rien, en revanche, pour les Radeon...



C'est quoi les Compute Shaders ?

DIVERSITÉ



Mirror's Edge était le premier jeu capable d'utiliser le PhysX de Nvidia.

Alors que DirectX 10 n'a jamais vraiment pris auprès des développeurs de jeux (et encore moins des joueurs), la version 11 approche à grand pas, introduite dès le mois prochain dans les Radeon HD 5000 d'AMD. Et en son cœur, une idée révolutionnaire de plus...

C_Wiz

À force de nous raconter que leurs cartes 3D utilisent les puces les plus puissantes de l'histoire de l'informatique, les constructeurs de cartes graphiques ont créé des attentes. Certains d'entre nous se demandent pourquoi toute cette puissance ne sert qu'à afficher des images en trois dimensions, alors même qu'il y a un tas d'autres choses à calculer au sein même d'un jeu. De l'intelligence artificielle à la physique, en passant par la génération du contenu, les tâches qui reposent sur le bon vieux processeur traditionnel et que les puces graphiques ne touchent pas sont légion.

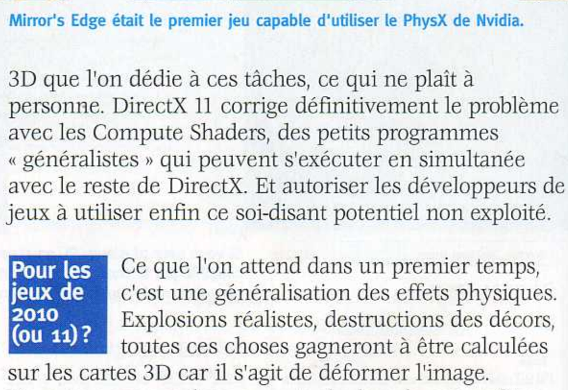
Une question d'affinités

Entre une salade et une platée de frites, personne ne doute de ce que notre Belge résident, Yavin, mangera en premier. Certaines choses font sens, et c'est pareil pour les cartes 3D qui font ce pour quoi elles ont été conçues. Sauf que ces derniers temps, elles veulent jouer l'émancipation et s'essayer à d'autres choses. AMD et Nvidia proposent des technologies (respectivement CTM et Cuda) pour autoriser les amoureux de la finance à modéliser les marchés boursiers sur des cartes 3D (si vous cherchiez encore un coupable des soucis économiques du monde, maintenant vous savez...). Pour le jeu, Nvidia a proposé PhysX, qui demandait d'utiliser une seconde carte 3D pour calculer quelques effets en plus. Une technologie propriétaire, donc sans avenir auprès des développeurs de jeux. Si l'on met de côté l'aspect propriétaire, l'autre gros souci de toutes les technologies que l'on a mentionnées est qu'elles sont incapables de fonctionner en même temps qu'un calcul d'image. En gros, cela oblige à avoir une seconde carte 3D que l'on dédie à ces tâches, ce qui ne plaît à personne. DirectX 11 corrige définitivement le problème avec les Compute Shaders, des petits programmes « généralistes » qui peuvent s'exécuter en simultanée avec le reste de DirectX. Et autoriser les développeurs de jeux à utiliser enfin ce soi-disant potentiel non exploité.

Pour les jeux de 2010 (ou 11) ?

Ce que l'on attend dans un premier temps, c'est une généralisation des effets physiques. Explosions réalistes, destructions des décors, toutes ces choses gagneront à être calculées sur les cartes 3D car il s'agit de déformer l'image. Dans tous ces cas, les compute shaders devraient faire merveille. Pour le reste c'est encore assez flou, et c'est surtout du côté de la génération du contenu que les développeurs s'y intéressent, qu'elle soit totale ou partielle. Une des pistes est la modification du contenu pour le rendre « original ». À partir d'un modèle d'arbre, il sera possible d'utiliser les compute shaders pour en modifier la forme et les textures. Des mondes un peu moins uniformes et plus réalistes, avouez que cela ferait du bien à nos jeux...

3D Mark Vantage permet de tester des effets de collisions aussi bien sur le processeur que sur la carte 3D.



Intel Core i7 800 et Core i5 700



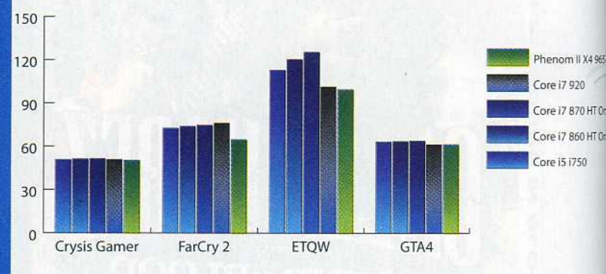
Le Core i5 750 est une nouvelle valeur sûre et l'un des premiers quad core réellement adapté au jeu.

Les nouveaux processeurs i5 700 et i7 800 utilisent tous le socket 1156.

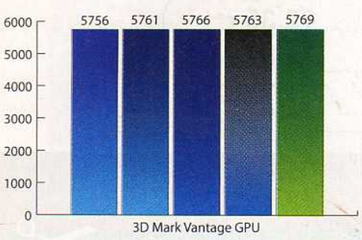
MÉLI-MÉLO

Après nous avoir fait patienter près de 9 mois, Intel introduit enfin la version « abordable » de ses Core i7. Trois nouveaux processeurs qui arrivent avec une petite nouveauté sympathique : un mode turbo dédié clairement aux performances dans les jeux. De quoi rendre le « vieux » Core i7 920 minable ?

C_WIZ



Performances des processeurs sous les jeux en 1680 par 1050



Performances des processeurs sous le test graphique de 3D Mark Vantage en 1680 par 1050

Segmenter. C'est le summum du marketing, paraît-il, vous essayez de découper vos produits pour qu'il y en ait forcément un qui convienne à tout le monde. Intel avait décidé de pousser la segmentation jusque dans les cartes mère. On aurait droit tout d'abord aux modèles haut de gamme, les Core i7 900 et leurs cartes X58 qui coûtent un demi-rein (300 euros au lancement, encore 200 aujourd'hui), puis aujourd'hui à une version édulcorée de ces i7, moins rapide, mais moins chère. D'autres (AMD) se sont cassé les dents sur des stratégies semblables...

À l'envers

Que se passe-t-il en revanche quand les produits « cheap » battent les produits haut de gamme ? Parce qu'on ne va pas faire comme si, même l'i5 750 arrive à égaler, voire à battre le 920 dans les jeux, et parfois ça ne fait pas semblant (voir HAWX et Quake Wars). Même dans un Crysis Warhead, il fera jeu égal. D'où vient ce miracle ? Il y a d'abord certaines réalités que nous avions déjà évoquées. Comme le fait que le triple canal mémoire et le nouveau bus QPI des Core i7 900 sont très sexy sur le papier, mais n'apportent pas grand-chose en pratique. Tout cela disparaît sur les nouveaux Core i7 800 et nous donne des cartes mère moins chères (voir nos deux tests sur le sujet). La concrétisation du miracle se fait au travers de l'overclocking automatique, baptisé mode turbo (voir la rubrique C'est quoi), tout simplement.

i5, i7 ?

Dans nos graphiques de performances, vous remarquerez qu'il y a un Core i5 au milieu des i7. Ce processeur vendu légèrement moins cher ne porte pas le même nom que ses concurrents, uniquement parce qu'Intel a désactivé l'HyperThreading dessus. Quelque part, on s'en moque d'autant que, comme vous pouvez le voir, cette fonctionnalité ralentit parfois les i7 860 et 870. Côté prix, on oublie le 870 vendu dans les 500 euros. Pour 200 euros, l'i5 750 apporte un excellent niveau de performances dans tous les jeux, et pas seulement ceux optimisés pour les quadruples cores.
Les 133 MHz de plus méritent-ils de passer à l'i7 860 vendu, lui, environ 250 euros ? Cela va être surtout une question de budget, il vous apportera un peu plus de polyvalence si vous faites autre chose que jouer avec votre machine. Ah, et les Phenom II dans tout ça ? Ils souffrent, mais ce n'est pas comme si l'on ne vous avait pas prévenu...

Les nouveaux Core « Lynnfield »

	Fréquence (GHz)	Turbo (GHz)	Prix (en euros, environ)
Core i5 750	2,66	3,20	200
Core i7 860	2,80	3,46	250
Core i7 870	2,93	3,60	500

Asus P7P55D Deluxe

Complète(ment chère)

Asus est sur les rangs comme à chaque lancement de chipset avec une gamme assez large. Coup d'œil sur le (presque) haut de gamme, richement doté, mais au prix abracadabrantesque...

par C_Wiz

269 euros. On nous avait promis des cartes mère abordables pour le lancement des nouveaux Core i7 et il n'y a pas à dire, tous les constructeurs de cartes mère tirent sur la corde. Pour justifier ce prix, Asus vante les mérites d'une solution d'alimentation 24 phases (soit environ 18 qui ne serviront à rien). La carte propose également trois ports PCI Express, dont deux qui pourront être utilisés en mode 8x pour faire du SLI ou du Crossfire. Pas indispensable.

Facile à installer

On trouve des choses pourtant très sympathiques sur cette carte au niveau de son montage. Par exemple, au démarrage du PC, une série de LED vous indiquera quel périphérique est en train de démarrer (processeur, mémoire, carte graphique). Très pratique pour trouver un éventuel souci. Un petit bouton à côté de la mémoire permet aussi de réinitialiser la détection des barrettes si jamais vous disposez de mémoire un peu capricieuse. La carte dispose en prime de petits interrupteurs pour autoriser l'overclocking extrême et dépasser les limites classiques pour les tensions (qui sont pourtant là pour votre sécurité). Bref, forcément pour le prix, c'est luxueux, mais sachez tout de même que vous pourrez en retrouver l'essentiel (sans la gestion du SLI) dans la version non Deluxe... pour 100 euros de moins.



Remarquez les connecteurs mémoire qui s'autoclipsent d'un côté. L'invention du siècle.



Les 24 phases d'alimentation sont toutes là. Dans la théorie, c'est censé améliorer la stabilité du courant. Dans la pratique...

Intel DP55KG

Bling bling!

Eh oui, ils font aussi des cartes mère... Si vous n'aimez pas promouvoir la concurrence, Intel propose une carte mère assez haut de gamme et pas mal pensée. Pour un prix presque honnête.



8 ports Serial ATA internes, deux ports externes... et une tête de mort.



Le bouton-poussoir pour rentrer dans le BIOS est une excellente idée.

Une carte mère Intel, c'est ennuyeux. Généralement parce que ça tombe peu en panne mais aussi parce qu'il n'y a quasiment aucune fioritures. Sauf que ces derniers temps ils se prennent pour des Taïwanais en rajoutant un tas de choses dont vous n'osiez pas rêver. Comme le module Bluetooth qui devrait hanter vos nuits dorénavant...

Oreillette non livrée

Le design de la carte est plutôt sobre, si l'on oublie la méchante tête de mort qui s'illumine en bleu avec des yeux rouges... qui clignotent. Intel appelle cela le « Bling », et pour une fois on est totalement d'accord avec eux. Heureusement que ça se désactive. Vous retrouverez 8 ports Serial ATA, du réseau, et des choses originales comme un port USB interne. On a eu beau demander, personne ne sait à quoi cela sert. Deux petites fonctionnalités supplémentaires nous plaisent cependant. La première c'est un bouton « power » directement sur la carte, ça ne coûte rien et cela vous facilite la tâche quand vous montez votre machine. La deuxième est un interrupteur à l'arrière qui permet de démarrer le PC directement sous le BIOS, sans avoir besoin d'appuyer sur une touche du clavier au bon moment. Proposée à 200 euros, la carte est complète et si elle est un peu chère, c'est moins déraisonnable que ce que proposent d'autres constructeurs.

top HARD

Après les SSD ce sont les Core i7 800 qui viennent bouter les séries 900 hors du Top. Pourquoi ? Parce que. Pour les détails, notre test des nouveaux « Lynnfield » est présent dans cet onctueux magazine. Si, onctueux...

C_WIZ

Le processeur

Pour le joueur, la nouvelle référence qui ne coûte qu'un demi-rein est le Core i7 860. Exit le 920, moins rapide et dont la carte mère est plus chère. Pour les processeurs AMD, on fait le grand saut en passant définitivement aux modèles compatibles avec la DDR3. Le 955 reste une bonne affaire.

Config 1 : AMD Phenom II X3 720 Black Edition (2,8 GHz/Socket AM3), 110 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7500 (2,93 GHz/FSB 1066/Socket 775), 110 euros environ.
Config 2 : AMD Phenom II X4 945 (3.0 GHz/Socket AM3) 160 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 170 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom II X4 955 Black Edition (3,2 GHz/Socket AM3) 190 euros TTC environ, ou Intel Core i7 860 (2,8 GHz/Socket 1156), 250 euros TTC environ.

La carte mère

Pour accompagner le Core i7 860 il vous faut une nouvelle carte mère. La bonne nouvelle étant qu'elles sont sensiblement moins chères que celles des Core i7 900. Comptez environ 150 euros à terme, même si vous risquez de payer un peu plus cher au début. Le prix de la nouveauté, tout ça. À force vous devez commencer à être habitué, non ? Pour le reste, tout le monde passe à la DDR3 sauf la première config Intel, faute de carte DDR3 abordable.

Config 1 : Gigabyte MA770T-UD3P (AMD 770/Socket AM3), environ 90 euros TTC ou DFI Lan Party BI P45-T2RS (Intel P45/Socket 775), environ 100 euros.
Config 2 : Gigabyte GA-MA-790XT UD4P (AMD 790X/Socket AM3), environ 115 euros TTC ou Asus P5Q3 (Intel P45/Socket 775), environ 130 euros.
Config 3 : Asus M4A79 Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P7P55D (Intel P55/Socket 1156), environ 155 euros.

La carte vidéo

Interdiction formelle d'acheter une carte graphique. D'ailleurs je ne devrais même pas vous parler de ce qui existe aujourd'hui. AMD va lancer ses cartes DirectX 11 d'ici au prochain numéro de Joystick et on les attend de pied ferme. Déjà, elles apporteront peut-être un nouveau niveau de performances. Au pire, elles vont faire chuter les prix de l'existant. On attend, donc.

Config 1 : ATI Radeon HD 4770 512 Mo (PCI Express), environ 90 euros TTC, Nvidia GeForce 8800/9800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4870 1 Go (PCI Express), environ 135 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 170 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4890 1 Go (PCI Express), environ 170 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 275 896 Mo (PCI Express), environ 200 euros TTC.

L'alimentation

Pas grand-chose à vous dire sur le sujet des alimentations, qui est aussi plat qu'un repas végétarien. 500 watts suffisent pour toutes les configurations, même si vous décidez de casser votre tirelire pour du matériel plus haut de gamme. Les alimentations de 1000 watts n'ont d'intérêt que si vous utilisez plusieurs cartes graphiques en simultanée. Mais franchement, si vous n'avez pas saisi que ce n'était pas le moment d'investir dans la carte graphique...

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W) ou BeQuiet Straight Power (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

Le disque dur/SSD

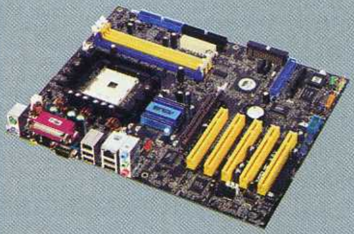
La vie avec un SSD est plus belle. Elle est aussi un peu plus étroite puisque pour l'instant on ne peut s'offrir décemment que 80 Go. De quoi stocker les jeux auxquels on joue en ce moment. Pour le reste de vos données, vous pourrez au choix recycler un vieux disque ou rajouter un disque dur d'appoint. Mention spéciale aux Vertex 120 Go d'OCZ (300 euros), mais pas touche au modèle 60 Go, il est moins rapide...

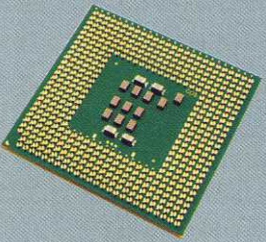
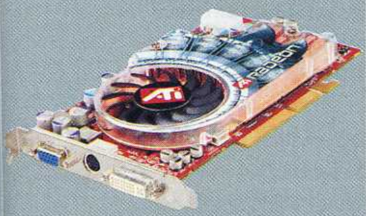
Configs 1 et 2 : Disque dur 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 3 : SSD Intel X-25M 80 Go (34nm, Serial ATA II, 250 Mo/s lecture, 90 Mo/s écriture), environ 220 euros.

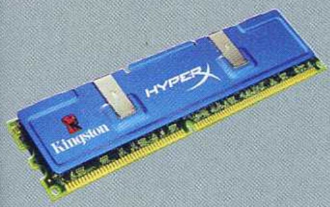
La Ram

Allez hop, DDR3 pour tout le monde. Nous avons fait suffisamment de résistance comme ça. On garde toute de même la première configuration Intel en DDR2 pour les nostalgiques, et aussi parce qu'il est dur de trouver des cartes mère en DDR3 pour le socket 775 à un prix plancher. Pour tous les autres, de la DDR3 1333 fera l'affaire. Les radins peuvent se contenter de 2 Go à court terme s'ils jouent sur un Windows 32 bits. Comptez 40 euros.

Config Intel 1 : 4 Go de DDR2 PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 50 euros TTC.
Toutes les autres config : 4 Go de DDR3 PC10600 (2 x 2 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 70 euros TTC.





Le refroidissement

Comme toujours, n'oubliez pas que lorsque vous achetez un processeur en France, il est vendu dans sa boîte, avec un radiateur capable de le refroidir. Nécessaire et suffisant, en somme. En revanche, si vous voulez vous amuser avec un peu d'overclocking, il faut regarder du côté de solutions tierces, plus performantes. Elles apportent en prime le silence. La règle étant simple: plus les pales d'un ventilateur sont longues et plus le bruit sera réduit!

Processeurs: Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/1366/AM2+) environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120 mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM3), environ 60 euros TTC.
Carte graphique: Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.



Le moniteur

Les bonnes affaires restent nombreuses et il faudra faire surtout avec ce que vous propose votre marchand. Les modèles en voie de disparition sont les écrans au format 16/10e, remplacés peu à peu par les 16/9e. La transition coïncide avec la sortie de Windows 7 et cela sera très bien pour vos films. Coup de cœur au E2400 de BenQ, 24 pouces pour joueur magique. Pour ceux qui n'aiment pas dépenser trop, regardez du côté du LG W2261V, un 22 pouces à seulement 170 euros.

Config 1: 19 pouces LCD Samsung 935BW (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1916w (5 ms, 16/10e), environ 160 euros TTC.
Config 2: 20 pouces LCD Samsung T200 (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic VA2026w (5 ms, 16/10e), environ 190 euros TTC.
Config 3: 22 pouces LCD Viewsonic VX2262wm (5 ms 16/10e), environ 220 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2253BW (5 ms, 16/10e), environ 230 euros TTC.

Le boîtier

Un bon boîtier est un boîtier vendu sans bloc d'alimentation. C'est souvent de la vente forcée de mauvais blocs que personne n'oserait vous vendre seul. Toutes les marques sont coupables de ce crime, et même les meilleures vendent ainsi des blocs d'alimentation passables. Faites donc bien attention.

Config 1: Cooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 2: Antec Nine Hundred II (ATX, livré sans alimentation, 9 baies disques dur) environ 100 euros TTC.
Config 3: Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 130 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Pour avoir un Joystick onctueux, le secret est de le placer dans un mixer et d'ajouter un litre de lait. Résultat garanti. En revanche, il est prudent d'avoir lu ce numéro avant. Ou sinon vous n'avez qu'à en acheter un second. Quand on aime, on ne compte pas. Sinon, pour le rapport qualité prix: LG avec lecteur Blu-Ray intégré.

Configs 1 et 2: Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Sony Nec Optiarc AD-7170S (Serial ATA), environ 25 euros TTC.
Config 3: Combo Graveur DVD+/-RW 16x et Lecteur Blu-ray LG GGC-H20L (Serial ATA), environ 100 euros TTC.

Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez ?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

BROWSER GAME : Jeu jouable directement depuis votre navigateur Internet. Quake Live ou Ogame ne sont que deux exemples d'une liste infinie (en fait elle a une fin, mais pour l'image, je dois vous mentir).

BUNNY JUMP : Technique de déplacement propre à certains FPS, très employée dans Counter-Strike. Il s'agit de « strafer » (cf. Strafe) tout en sautant à intervalles réguliers. Bien utilisée, elle permet d'aller très, très vite.

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ses adversaires.

DLC : Downloadable Content ou contenu téléchargeable. Un DLC est généralement une mini-extension, souvent payante, pour un jeu téléchargeable directement sur Internet.

DPS : Dégâts par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

DPI : Dot per Inch ou Point par Pouce. Le DPI est une unité de mesure utilisée pour mesurer la précision et la vitesse d'une souris laser. D'ailleurs, si vous prenez toujours des headshots, ça n'est pas que vous êtes nul. C'est juste que votre DPI est trop faible. Enfin, moi, c'est ce que je dis.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

FRAG : Un frag est un meurtre. Quand un joueur de Quake tue un adversaire, il le « frag ». Le frag étant uniquement un terme employé en FPS, il n'est pas interdit par la loi, contrairement au meurtre.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

GEEK/GEEKETTE : Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

GRIND : Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.

GROS BILL OU GROSBILL : Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles, prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

HARDCORE GAMER : Joueur touche-à-tout ou monomaniaque qui dilapide l'essentiel de son temps à jouer ou à s'informer sur ce qui sort. Il est souvent jeune, étudiant ou chômeur, et souffre de mal de dos.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

ITEM SHOP : En bon français Boutique d'Objets. Dans un MMO, un Item Shop permet d'acheter du matériel pour son personnage en payant de vrais euros. C'est grâce à ces boutiques que les F2P peuvent rester gratuits.

LAG : Temps de latence. Décalage entre les données de votre PC et du serveur de jeu. Si durant une partie online votre perso tire avec un temps de retard sur votre clic, vous subissez un lag.

LOCALISATION : Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

MACRO : Je ne pense pas pouvoir définir ce mot sans parler de variable, de métaprogrammation ou encore de ma grand-mère. Laissez tomber.

MOD : Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

PNJ : Personnage non Joueur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

REJOUABILITÉ : Capacité d'un jeu à pouvoir offrir une expérience différente à chaque nouvelle partie. Moins un jeu est linéaire, plus il est rejouable. Il va sans dire que ce mot n'est absolumineusement pas français, alors ne l'employez pas devant Bernard Pivot.

ROCKET JUMP : Figure technique répandue dans les FPS, qui consiste à tirer une roquette à ses pieds pendant un saut pour propulser son personnage dans les airs.

ROXOR : De base, un roxor est un très bon joueur, mais par déformation, on s'en sert pour tourner les noobs (voir newbie) en dérision : « T 1 roxor toi ». Plus l'intéressé est mauvais, plus vous pouvez rajouter de X. « roxxor ! » ou « roxXxor ! » sont parfaits pour appuyer la faiblesse d'un joueur.

RPG : Role Playing Game. JdR en français. Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

SSD : Solid State Drive. Un SSD est un disque dur fait à partir de mémoire flash (comme les clefs USB). Très rapides, ces produits sont également très chers.

STRAFE : Dans un FPS, un strafe est un déplacement latéral associé à une seule touche du clavier. « Strafer » libère des doigts pour plein d'autres actions, et évite de vous faire passer pour un handicapé moteur.

STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TROLL : Dans le jargon, un troll est une provocation polémique argumentée ou non, souvent caractérisée par une fantastique mauvaise foi. Allez sur le forum officiel Xbox pour poster « le PC est la meilleure machine de jeu » et voilà, vous tenez un beau troll.

WATERCOOLING : Système de refroidissement liquide pour CPU. Infiniment moins bruyant qu'un banal ventilateur, ces systèmes coûtent aussi bien plus cher.